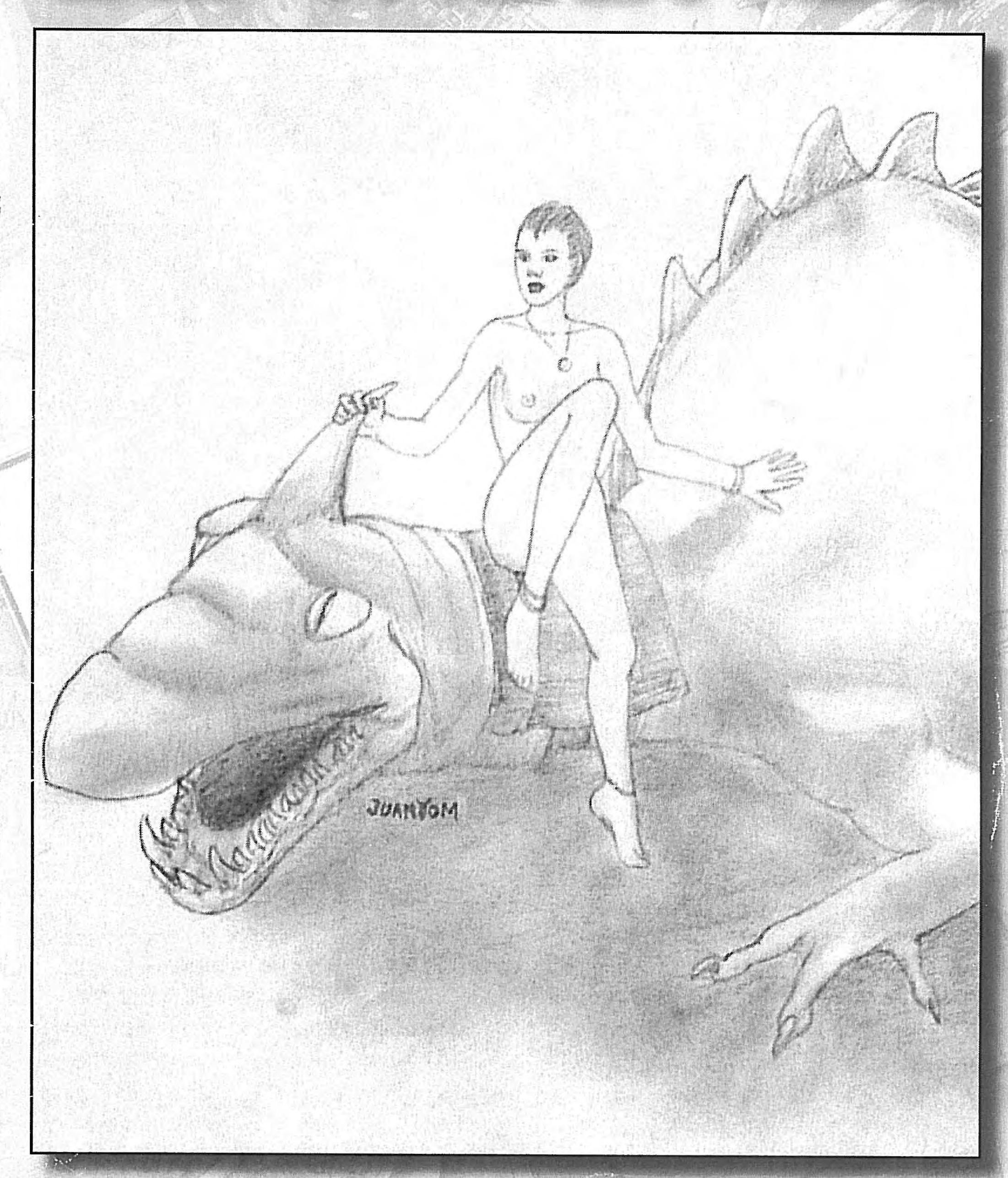
SD MESXES



Número 17 - Mayo 2003 - 3'40 oros

Indicign

SD MESXES #17 - Mayo 2003 - 3'40 oros

Edita: Club Mesxes

Redacción

Konami Man
SaveR
Ramoni
Mato#34

Maquetación

Los idems
(con el mismo tamaño de letra)

Colaboran

Marce (titulillos)
Yombo (portada)
Kyoko/Tamachan (traductancias)
MsxKun (carátula MSX Hot Numbers en calidad CD)

Emilios:
konamiman@konamiman.com
ramoni@mallorcaweb.net
savermsx@yahoo.com
mato34_es@yahoo.es
marce@terra.es

Este fanzine se edita de milagro. Cualquier parecido con la ficción es puramente intencionado. En este fanzine se violan los copyrights mencionados en la página 39. No se han maltratado animales. Kyoko ya sabe jugar al Nemesis. No cabe nada más.

EL NESTORSECASACIÓN

Bueeeno bueno... un fanzine más y una introducción más en la que no sé qué poner... tendré que programar el NestorIntroducciones para estos menesteres (o como dijo un AAMero: los programas de maquetación deberían tener una opción "Hacer fanzine").

Para salir del paso, os contaré los cambios que han habido en el seno del club, cosa siempre socorrida a la par que eficaz. Para empezar, la noticia que todos esperábais: el SaveR ya ha puesto todas las baldosas de su piso... pero aún no vive en él porque le falta arreglar más cosas, por ejemplo poner una puerta en el baño (de lo contrario no hay intimidad a la hora de deposicionar). Este mismo individuo y un par de locos más se están lanzando a la aventura de montar una empresa de softguarro mallorquina, de esas con jefes y secretarias y calendarios propios en navidad; a borejam cómo les va. Más more: el Konamimancio que escribe estas líneas ya ha sido coronado Líder de la Sociedad, gracias a lo cual ha conseguido un empleo altamente cualificado, de alta responsabilidad y generosamente retribuido. (¡¡Mentira!! Estoy de programador guarro en Visual Basic y ganando una miseria... snif, bua...) A este respecto, el ex-capi y el Totrenti han sido más listos: tras acabar sus respectivos ciclos educativos, han usado un poke para seguir estudiando; respectivamente, han pasado de la carrera técnica a la superior, y de la superior al doctorado. Estos sí que saben...

En el plano técnico, hemos jubilado el PajasMaker y nos hemos pasado a su sucesor: el InDesign 2.0, otro programa de maquetación más wonderfuloso y mucho más more, manque el Saver diga que no se entera de cómo fona. Pero no os preocupeis, porque el Endiseño este es de la misma empresa que el PajasMaker, por lo que el Mato podrá seguir diciendo aquello de "¡¿Cómo se hace un adobeeee?!"

¡Ah! Y me olvidaba de un pequeño detalle: que me caso el próximo mes de agosto (casualmente el mismo día que Kyoko y en el mismo sitio). Lo malo es que por razones de presupuesto no podré invitar al evento a toda la comunidad obsoleta, cosa que habría sido un mega... pero eso no os impide comprarnos regalos (risas); la lista de bodas está puesta en la Asociación de Tiendas de Maquinitas de Akihabara.



Dicho esto, ahora que lo pienso molaría hablar un poco del contenido del fanzine. Bien, pues como ya sabeis (o no), en Japón se han puesto cachondos de repente, y han publicado dos revistas de MSX de golpe: la resucitada MSX Magazine, publicada por ASCII y acompañada del hace antaño anunciado emulador oficial MSX PLAYer; y una tal Tanoshii! MSX Emulator & Games, que habla pues de eso, de emuladores y de juegos de MSX. En Club Mesxes somos conscientes de la gran trascendencia sociocultural de esos algos, y hemos decidido hacer una especie de "Especial MSX Magazine" o "Especial movida japa" comentando debidamente (o no) dichas publicaciones.

Pues lo de siempre: pasa la página y empieza a leer bajo tu propio riesgo este fanzinoide. Hala, notándose.



Saludos, queridos alumnos. Como veis para vuestro alivio y regocijo, mi nueva condición de Líder de la Sociedad no me impide seguir transmitiéndoos mis vastos conocimientos ensambláticos para hacer de vosotros personas felices y capaces de hacerse cargo ante cualquier vicisitud de la vida. La verdad es que se me pone la piel de punta y los pelos (que me quedan) de gallina al contemplar con la perspectiva de 17 fanzines cuán numerosos son los conocimientos, amén de arcanos secretos mesxesianos, que habéis heredado de este humilde (pero mejor y más guapo) Konamiman donde los haya. Ello ha de conduciros irremisiblemente hacia la felicidad obsolescente, podeis estar seguros.



QUE DE QUÉ VA ESTO

El caso es que estoy escribiendo esto a los tres días de mi coronación como Lider, y sin que aún haya ningún plan fanzinero ni ná... pero aiangüei, cuando uno está cachondo no es cuestión de dejar pasar el momento.

En este articulillo os voy a explicar un par de trucos para ampliar la utilidad de una función del DOS ya bastante útil: BUFIN (función número 10), que sirve para que el usuario introduzca una línea completa de texto desde el teclado. Lo bueno de esta rutina es que incorpora edición, es decir, mientras el usuario está escribiendo puede usar los cursores y las teclas INS, DEL, BS para corregir el texto. Se usa de esta forma:

```
ld      de,BUFER
ld      (de),TAM_MAX
ld      c,10
call    5
```

donde BUFER es una zona de memoria para depositar la cadena, y TAM_MAX es el tamaño máximo que permitimos para la misma, hasta 255 carácteres (la función no dejará que el usuario teclee más). Tras la ejecución, (BUFER+1) contendrá el tamaño de la cadena tecleada, y ésta estará almacenada a partir de BUFER+2. El DOS guarda memoria de las cadenas introducidas anteriormente (256 bytes en total), que pueden recuperarse y reeditarse pulsando las teclas de cursor arriba y abajo (uséase, lo que hace el COMMAND2.COM con los comandos antiguos).

Qué, omola ella sola, ¿eh? Pues gracias a los ingeniosos trucoguays que os voy a explicar aquí, esa función será aún más more: podreis usarla para editar cadenas ya existentes, y podreis hacer que muestre asteriscos en vez de lo que realmente está tecleando el usuario (cual ocultador de passwords al uso).

TRUCOGUAY EL #1: EDITESEMELE

Inate la tesitura de querer pedirle al usuario que edite una línea de texto ya existente, polejemplo como parte un editor de idems que estés desenvolupando. Programar una rutina "decente" que haga eso es, para qué negarlo, un coñazo sólo comparable a la lectura y análisis en profundidad de la licencia de un Windows cualesquiera. Pero que no panda el cúnico: la rutina BUFIN del DOS oficialmente sólo permite que el usuario introduza cadenas nuevas, pero convenientemente "gancheada" como ahora veremos, nos servirá perfectamente para editar cadenas existentes.

El tema de los ganchos ya lo expliqué concienzudamente en el SD#13, pero haré aquí un somero resumen. Un gancho es una pequeña zona de memoria (5 bytes) situada en la zona de trabajo del sistema. Los ganchos son llamados por rutinas de la BIOS antes de llevar a cabo su tarea; existen numerosos ganchos asociados a diversas rutinas de la BIOS, uno por rutina. Normalmente los ganchos sólo contiene instrucciones RET, de forma que no hacen nada cuando su rutina asociada los llama, y por tanto ésta continúa con su ejecución normal; pero nosotros podemos poner en su lugar un salto a una rutina propia, y de esta forma modificar el comportamiento de la rutina original.

El gancho que nos interesa ahora es el de la rutina CHGET (situada en la dirección #9F de la BIOS). Esta rutina sirve para obtener un carácter desde el teclado (se ha de llamar sin parámetros y devuelve un código de tecla en A), y es la que usa la rutina BUFIN (y todo el código del DOS en general) para leer el teclado. Modificando el gancho de asociado a CHGET conseguiremos nuestro propósito de editar líneas existentes, esto lo haremos de la siguiente forma:

1) En primer lugar engañaremos a BUFIN para hacerle creer que está leyendo el teclado, cuando en realidad estará leyendo los caracteres de la cadena que queremos editar. Para ello modificaremos el gancho de CHGET para que salte a una rutina (NEWCHG1) que simplemente leerá el siguiente carácter disponible de dicha cadena, y lo devolverá en A como si se hubiera leido dicho carácter desde el teclado.

Cuando el carácter leído sea un 0, indicando el final de la cadena, NEWCHG1 devolverá un carácter 11; este es un carácter de control que causará que el cursor se posicione al principio de la línea. Además, se volverá a modificar el gancho de CHGET para que salte a una nueva rutina, NEWCHG2, cuyo comportamiento veremos enseguida.

Si examinas NEWCHG1 verás que hace una operación extraña con la pila antes de terminar. Concretamente extrae los registros BC, DE y HL, tras lo cual hace una extracción "en falso" sobre el registro IX. Lo que estamos haciendo con esta última operación es extraer de la pila la dirección de retorno al código que llamó al gancho; esto es necesario para evitar que tras la ejecución de NEWCHG1 se siga ejecutando el código original de CHGET, lo cual causaría efectivamente una lectura de teclado. Y si extraemos BC, DE y HL de la pila es porque

CHGET hace PUSH de esos registros antes de llamar al gancho.

2) Una vez que la cadena existente ha sido leída por completo, ya podemos dejar al usuario editarla, por lo que dejaremos que CHGET siga su curso normal. Sin embargo, nos interesa controlar qué teclas presiona el usuario, por dos razones. En primer lugar, si la tecla pulsada es el cursor arriba o el cursor abajo, no podemos dejar que CHGET la detecte, pues activaría el bufer circular de cadenas antiguas, lo cual está muy bien en el intérprete de comandos del DOS pero puede ser bastante desastroso en nuestro programa. Y en segundo lugar, detectaremos si el usuario pulsa ESC, con lo cual finalizaremos la edición considerando que se ha cancelado la misma.

Por esta razón se hace que el gancho de CHGET apunte a NEWCHG2 tras la introducción de la cadena existente. Lo que hace NEWCHG2 es saltar al gancho antiguo de CHGET, para que efectivamente se lea un carácter del teclado; pero no sin antes introducir en la pila la dirección de una tercera rutina, NEWCHG3, que será ejecutada una vez realizada la lectura del teclado (de nuevo hay operaciones extrañas con la pila, por las razones explicadas antes). Si la tecla leida es el cursor arriba o abajo, NEWCHG3 volverá a saltar a la rutina CHGET, lo cual equivale a leer un nuevo carácter y por tanto a ignorar la pulsación de los cursores (aclaración: sí, podemos saltar a saco a CHGET, porque mientras se esté ejecutando una rutina llamda desde el gancho, podemos estar seguros de que la BIOS está conectada en la página 0). Y si la tecla pulsada es ESC, NEWCHG3 devolverá un fin de línea (13), de forma que BUFIN creerá que el usuario ha pulsado ENTER y finalizará su ejecución. Para poder diferenciar si se ha pulsado ENTER o ESC, se usa la bandera ABORT, que se pone a #FF si la tecla pulsada es ESC; esta bandera puede ser consultada por nuestro programa tras la edición de la linea.

El listado 1 es la materialización de todo este rollo: se trata de la rutina SuperBUFIN, que actúa igual que BUFIN pero permitiendo editar cadenas existentes. Además de las rutinas NEWCHG1/2/3 ya explicadas, hay un pequeño programa principal que se encarga de parchear inicialmente el gancho de CHGET para que salte a NEWCHG1, ejecutar BUFIN y posteriormente restaurar el contenido original del gancho.

Por cierto, observa el ORG #4000. No está puesto por casualidad. Resulta que no puedes ejecutar este código (ni ningún código que sea llamado desde un gancho) desde la página 0. Recuerda: el gancho es llamado por una rutina de la BIOS, uséase, que la página 0 tiene conectada la ROM BIOS en ese momento, por tanto tu código es invisible si está en esa página. Ah amigo, el concepto...

TRUCOGUAY EL #2: SECRETITOS

¡Qué! ¿A que os habéis quedado anonadados y estupefactos con el trucoguay el #1? Pues no ha sido nada comparado con el #2 (el retorno de la venganza).

Esta vez vamos a adaptar la rutina BUFIN de forma que servirá para que el usuario teclee passwords (¿lo cualo? A ello voy).

Seguro que alguna vez, manejando un PC de esos que tienen Windows porque no hay otra cosa (manque el Vil Gates diga que noooo, que no hay monopolio, qué va, si además he comprado a los jueces), os habeis visto en la tesitura de tener que teclear un password para leer el correo o para cualquier otra tarea personal e intransferible. Para proporcionar cierta protección contra los chafarderos, normalmente a medida que tecleais se muestran asteriscos en vez de lo que realmente estais escribiendo. Pues bien, lo que vamos a hacer ahora es modificar BUFIN (vía ganchos, ofcoursemente) para que haga esto mismo: obtener una línea de texto desde el teclado, pero usando una máscara de asteriscos para mostrar la misma.

Y ahora saldrá el alumno aventajado (alias listillo repelente) y dirá: "¡Ya sé! Si hay un gancho para la rutina de lectura del teclado, seguro que hay otro para la rutina de impresión por pantalla. Se parchea el gancho para que salte a una rutina que imprime un asterisco, y listos." Bueno, sí y no. Es cierto que este trucoguay se basará en el parcheo de la rutina de la BIOS usada por BUFIN para imprimir carácteres por pantalla; concretamente la rutina es CHPUT (#00A2), que admite como entrada el carácter a imprimir en A. Peeero, ocurre que la cosa no es tan sencilla como imprimir asteriscos a saco.

Aborejam, mientras el usuario está editando una línea de texto, puede hacer dos cosas. En primer lugar lo obvio: teclear letras, que en efecto deberemos sustituir por asteriscos. Y en segundo lugar, puede efectuar otras acciones como por ejemplo moverse por la línea, pulsar INS, borrar carácteres con DEL o BS...

Estas últimas acciones se traducen, a nivel de sistema operativo/rutinas BIOS, en la impresión de determinados carácteres especiales. En efecto, cuando se envía a la rutina CHPUT un carácter de este tipo, lo que hace no es imprimirlo, sino efectuar la acción asociada a ese carácter. Estos "carácteres especiales" se dividen en dos categorías:

- *Carácteres de control.* Son Los carácteres con código ASCII menor de 32, más el carácter 127, que equivale a pulsar DEL.

- *Secuencias de escape.* Estas son secuencias predefinidas de carácteres, el primero de los cuales es siempre el carácter ESC (ASCII 27), tras el cual hay uno o más carácteres que definen el comportamiento de la secuencia.

Podemos dividir a su vez las secuencias de escape en tres categorías según su longitud:

- De cuatro carácteres. De este tipo sólo existe una: ESC "Y" <n> <m>, que posiciona el cursor en la fila <n>-32, columna <m>-32.

- De tres carácteres. Hay cuatro de este tipo. ESC "y" "4", que selecciona el cursor reducido (como cuando se pulsa INS); ESC "x" "4", que vuelve a mostrar el cursor normal; ESC "x" "5" que oculta el cursor; y ESC "y" "5", que vuelve a hacer visible el cursor.

- De dos carácteres, son todas las demás. Por ejemplo ESC "E" borra la pantalla.



Pues bien, dicho esto, ya podemos diseñar el comportamiento de la rutina a la que saltará el gancho de CHPUT. Se trata de observar los carácteres que son recibidos para imprimir. Si se trata de carácteres de control o secuencias de escape, no se hace nada especial (es decir, se devuelve el control a la rutina CHPUT sin modificar A) a fin de que la acción asociada a dichos carácteres se efectúe. Pero si es un carácter normal, lo sustituimos por un asterisco (es decir, se sustituye el contenido de A por un asterisco, y entonces se devuelve el control a CHPUT para que lo imprima).

Y ahora tú dirás: "¡Halaaa exagerao! Cuando el usuario usa BUFIN no puede borrar la pantalla ni hacer un locate, ¿tas seguro de que hace falta preocuparse por todos esos carácteres de escape?" A lo que te anseo: estrictamente quizá no. Pero si hacemos una rutina que tenga en cuenta todos los carácteres especiales existentes, la puedes reusar en futuras aplicaciones que nada tengan que ver con BUFIN. Polejemplo, ínate que testás haciendo un editor de textos y quieres que el usuario vea todo lo que escribe en mayúsculas. Pues bien, puedes usar la misma rutina para parchear CHPUT, cambiando simplemente que en vez de sustituir los carácteres especiales por asteriscos los convierta en mayúsculas, y sin tener que renunciar a usar carácteres especiales, que a veces vienen muy bien.

Me estoy enrollando mucho y si no fuera porque siempre es bueno rellenar páginas de fanzinne, empezaría a preocuparme. Güeno, paso ya a explicar la rutina que colocaremos parcheando a CHPUT.

Si sólo nos tuviéramos que preocupar de los carácteres de control, la rutina sería muy facil: simplemente habría que cambiar el carácter por un asterisco excepto si su código es menor de 32 o es 127. Pero al estar las secuencias de escape por medio, y encima con longitud variable, hemos de usar un mecanismo para "recordar" cuál fue el carácter procesado en la anterior ejecución de la rutina, y así poder distinguir entre las diversas secuencias de escape y actuar adecuadamente. Para este propósito usamos una variable llamada PREV_CHAR.

La rutina a la que salta el gancho es NEWCHPUT. Lo primero que hace es comprobar el contenido de PREV_CHAR. Si contiene un carácter 0, significa que no estamos procesando ninguna secuencia de escape, en cuyo caso salta a NEWCHP_NOESC. En caso contrario, estamos en medio de una secuencia de escape y PREV_CHAR contiene precisamente el código del carácter procesado en la anterior ejecución. Saltamos entonces a NEWCHP_ESC.

Lo que hace NEWCHP_NOESC es examinar el carácter que en principio se ha de imprimir. Si es un carácter de control, no lo modifica y termina. Si es un carácter normal, lo sustituye por un asterisco y termina. Y si es el carácter ESC, no lo modifica, pero guarda su código en PREV_CHAR, tras lo cual termina. La siguiente ejecución de NEWCHPUT saltará a NEWCHP_ESC en vez de a NEWCHP_NOESC.

Por su parte, NEWCHP_ESC actúa consecuentemente con el valor obtenido de PREV_CHAR:

- Si es ESC, simplemente guarda el carácter nuevo en PREV_CHAR y lo imprime (sea cual sea el tipo de secuencia de escape, al menos tendrá dos carácteres).

- Si es "Y", significa que estamos en una secuencia ESC "Y" <n> <m> y acabamos de recibir <n>. Pondremos en PREV_CHAR un 1 (carácter que usamos para representar cualquier valor de <n>) e imprimiremos <n>.

- Si es 1, estamos en una secuencua ESC "Y" <n> <m> y acabamos de recibir <m>. Imprimiremos este valor y pondemos un 0 en PREV_CHAR, dado que la secuencia de escape ya ha terminado.

- Si es "x" o "y", significa que estamos en una secuencia ESC "x/y" "4/5" y acabamos de recibir el 4 o el 5. Lo imprimiremos y pondremos un 0 en PREV_CHAR , dado que la secuencia de escape ya ha terminado.

- Si es cualquier otro carácter, significia que anteriormente habíamos procesado una secuencia de escape de dos caracteres. Pondremos un 0 en PREV_CHAR y saltaremos a NEWCHP_NOESC.

Bueeeeno, no pongas esa cara, que no es tan complicado. La idea básica es simplemente recordar el último carácter procesado y actuar en consecuencia con el carácter nuevo. Todo lo demás es paja (bueno, casi).

En el listado 2 tienes todo el algo: AsterBUFIN se llama. Como en el listado del trucoguay anterior, hay un pequeño programa principal que se encarga de parchear inicialmente el gancho de CHPUT para que salte a NEWCHPUT, ejecutar BUFIN y posteriormente restaurar el contenido original del gancho. Y también en este caso hay operaciones extrañas con la pila: se hace POP HL seguido de POP BC para obtener el carácter. El primer POP HL extrae de la pila la dirección de retorno al código que llamó al gancho, y el POP BC obtiene el carácter a imprimir en B (CHPUT hace PUSH AF antes de llamar al gancho). Recuerda también lo del ORG #4000.

La rutina PROCESA_CHAR es llamada cuando se sabe que el carácter es normal y se ha de sustituir adecuadamente. Hacer una rutina aparte sólo para un ld a,asterisco es un poco tontería, pero lo he hecho así para que te resulte sencillo sustituir esta rutina por otra que haga con los carácteres lo que prefieras (por ejemplo, como he dicho antes, convertirlos a mayúsculas; o bien acentuarlos a saco en plan tódóácéntós, encrtiptarlos... lo que se te ocurra).

Apunte significurioso: AsterBUFIN es la rutina que usa FTPestor cuando el usuario ha de teclear el password para ser enviado al servidor FTP, ya te habrás dado cuenta de que salen asteriscos cuando tecleas el susodicho (porque doy por sentado que te has instalado InterNestor suite y has usado FTPestor, ¿verdad? ¿Verdaaaaad?)

EL ACABAMIENTO

Muy bien queridos niiiiños, ¿qué hemos aprendido hoy? No, lo de que Konamiman es un genio ya lo sabíamos antes. Lo que hemos, es que los ganchos son un arma poderosa que encierra miles de premios si se sabe usar bien. Hemos de estar atentos para que nunca caigan en manos de las fuerzas del mal y bla bla...

Pues eso, que me voy a maquetar esto pa ver si asín animo al resto de la secta a que hagan también sus algos y esto se convierta realmente en parte de un fanzinne. Por cierto que este es el primer articulamen que voy a maquetar con el flamante InDesign ese. Deséome suerte.

Konami Man



;*** Listado 1: SuperBUFIN ***

```
CHGET:   equ   #009F
_BUFIN:  equ   #0A
H_CHGE:  equ   #FDC2  ;Gancho de CHGET

         org   #4000 ;NO se puede usar la página 0

;---- SuperBUFIN: Edición de una línea nueva
;     o de una existente.
;     Entrada: La línea a editar en EDBUF,
;     terminada en 0.
;     Salida: La línea editada en NEWBUF+2,
;     su longitud en NEWBUF+1.
;     Cy=1 si el usuario ha cancelado
;     (ha pulsado ESC).

SBUFIN:
         xor   a
         ld    (ABORT),a
         ld    hl,EDBUF
         ld    (LINPNT),hl

         ld    hl,H_CHGE   ;Guarda el gancho antiguo
         ld    de,OLDCHGE  ;de CHGET.
         ld    bc,5
         ldir

         ;Cambia el gancho de CHGET
         ;para que salte a NEWCHG1.
         ld    a,#C3    ;#C3 = código de JP
         ld    (H_CHGE),a
         ld    hl,NEWCHG1
         ld    (H_CHGE+1),hl

         ;Llama a BUFIN especificando NEWBUF como
         ;destino y longitud máxima 255 carácteres
         ld    a,255
         ld    (NEWBUF),a
         ld    de,NEWBUF
         ld    c,_BUFIN
         call  5

         ld    hl,OLDCHGE   ;Restaura el gancho
         ld    de,H_CHGE    ;antiguo de CHGET
         ld    bc,5
         ldir

         ld    a,(ABORT) ;Devuelve Cy=1 si el
         or    a         ;usuario ha cancelado
         ret   z
         scf
         ret

;Parcheo del gancho de CHGET 1:
;Se obtienen carácteres desde EDBUF en lugar
;del teclado, hasta que se encuentra un carácter 0.
;Esto posibilitala edición de una línea existente,
;almacenada en EDBUF.

NEWCHG1:
         ld    hl,(LINPNT)
         ld    a,(hl)
         inc   hl
         ld    (LINPNT),hl
         or    a
         jr    nz,NEWCHEND

         ;0 encontrado: modifica el gancho para
         ;que salte a NEWCHG2 y devuelve un
         ;carácter 11 ("cursor home")
         ld    hl,NEWCHG2
         ld    (H_CHGE+1),hl
         ld    a,11

NEWCHEND:
         ld    (SAVEIX),ix
         pop   ix,bc,de,hl
         ld    ix,(SAVEIX)
         ret

;Parcheo del gancho de CHGET 2:
;Lee un carácter del teclado, y si es cursor
;arriba o abajo, se descarta para evitar que se
;active el bufer circular.
;Si es ESC, establece ABORT a #FF y termina.

NEWCHG2:
         ld    (SAVEIX),ix
         ld    (SAVEIY),iy
         pop   ix,bc,de,hl
         ld    iy,NEWCHG3
         push  iy,hl,de,bc,ix
         ld    ix,(SAVEIX)
         ld    iy,(SAVEIY)
         ei
         jp    OLDCHGE

NEWCHG3:
         cp    30      ;Cursor arriba?
         jp    z,CHGET
         cp    31      ;Cursor abajo?
         jp    z,CHGET
         cp    27      ;ESC?
         ret   nz
         ld    a,#FF
         ld    (ABORT),a
         ld    a,13    ;Devuelve CR para forzar fin de edición
         ret
SAVEIX:  dw    0
SAVEIY:  dw    0
LINPNT:  dw    0 ;Puntero usado para leer
                 ;caracteres de EDBUF
ABORT:   db    0 ;Bandera que indica si la
                 ;edición se canceló
OLDCHGE:ds     5 ;Espacio para el gancho
                 ;CHGET original
EDBUF:   db    "Konamiman es El Líder "
         db    "De La Sociedad.",0
NEWBUF:  ;Aquí se guardará la cadena
         ;una vez editada.
```

;*** Listado 2: AsterBUFIN ***

```
H_CHPH:  equ   #FDA4  ;Gancho CHPUT
_BUFIN:  equ   10

     org   #4000

;---  AsterBUFIN: Rutina para obtener una linea
;     del teclado mostrando asteriscos en vez de
;     los caracteres tecleados.
;     Tiene la misma interfaz de E/S que BUFIN.

ABUFIN:
     push  de

     ;--- Guarda gancho antiguo
     ld    hl,H_CHPH
     ld    de,HOOK_OLD
     ld    bc,5
     ldir

     ;--- Establece gancho nuevo
     di
     ld    a,#C3
     ld    (H_CHPH),a
     ld    hl,NEWCHPUT
     ld    (H_CHPH+1),hl
     ei

     ;--- Lee linea
     pop   de
     ld    c,_BUFIN
     call  5

     ;--- Restaura gancho antiguo y termina
     di
     ld    hl,HOOK_OLD
     ld    de,H_CHPH
     ld    bc,5
     ldir
     ei

     ret

;---  Codigo del gancho para CHPUT para
;     enmascaramiento de password.
;     Imprime todos los caracteres como "*",
;     excepto espacios, caracteres de control
;     (<32 y 127) y secuencias de escape.

NEWCHPUT:
     pop   hl,bc   ;B=Caracter a imprimir
     ld    a,(PREV_CHAR)
     or    a
     jr    z,NEWCHP_NOESC
     ld    c,a     ;C=Caracter en PREV_CHAR

     ;--- Tratamiento de una secuencia de escape
NEWCHP_ESC:
     cp    27      ;El caracter anterior era ESC:
     ld    a,b     ;Ponemos en PREV_CHAR el
     jr    z,NEWCHP_SETPREV    ;caracter
     ld    a,c     ;actual y lo imprimimos

     cp    1       ;"1": secuencia "ESC Y n m"
     ld    a,0     ;y el caracter actual es "m":
     jr    z,NEWCHP_SETPREV
     ld    a,c     ;lo imprimimos

     cp    "Y"     ;Secuencia "ESC Y n m" y el
     ld    a,1     ;caracter actual es "n":
     jr    z,NEWCHP_SETPREV
     ld    a,c     ;lo imprimimos

     and   %11111110  ;Secuencia "ESC x/y n"
     cp    "x"     ;y el caracter actual es "n":
     ld    a,0     ;lo imprimimos
     jr    z,NEWCHP_SETPREV

     xor   a
     ld    (PREV_CHAR),a
     ld    a,b     ;Otra secuencia "ESC m"
     jr    NEWCHP_NOESC   ;ya completa

NEWCHP_SETPREV:
     ld    (PREV_CHAR),a  ;PREV_CHAR=0 si no
     ld    a,b            ;estamos en una secuencia
     jr    NEWCHP_OK      ;de escape

     ;--- Tratamiento normal (no estamos en
     ;    secuencia de escape)
NEWCHP_NOESC:
     ld    a,b
     cp    27
     jr    nz,NEWCHP_NORM2
     ld    (PREV_CHAR),a
     jr    NEWCHP_OK

NEWCHP_NORM2:
     cp    33
     jr    c,NEWCHP_OK
     cp    127
     call  nz,PROCESA_CHAR

NEWCHP_OK:
     push  af,hl

     HOOK_OLD:  ds  5
     PREV_CHAR: db  1

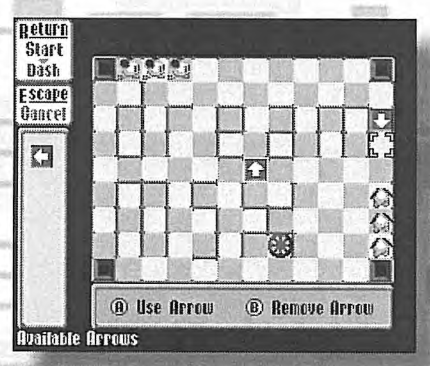
;---  PROCESA_CHAR: Procesa un carácter
;     normal y devuelve el carácter
;     a imrpimir realmente. El carácter se pasa
;     en A, y el nuevo carácter se ha de devolver
;     igualmente en A.

PROCESA_CHAR:
     ld    a,"*"
     ret
```

Cat'n' Mouse

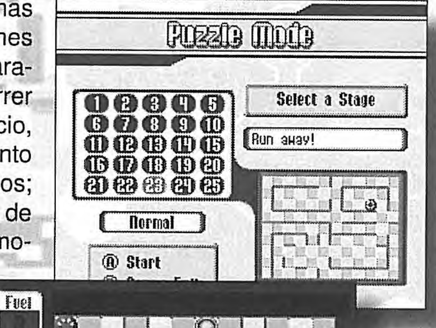
Ya dicen que el hombre es el único animal que tropieza 34 veces con la misma piedra. Y en el caso del tal Imanok, la piedra se llama NestorBASIC, ese endemoniado pedazo de soft que le obliga a regalar una copia de sus juegos al ente alopécico que lo persigue impasible en todas las Rus de Barcelona. Y en esta ocasión la maldición ha sido doble, pues no sólo ha sido usado NestorBASIC, sino también el no menos mortífero NestorPreTer (gracias al cual los listados BASIC parecen encriptados por los servicios secretos de la Pekinesia Onubense).

Pues eso, que Imanok ostenta por ahora el honor de ser el único obsoleto capaz de presentar un juego nuevo en cada Ru, lo cual con los tiempos que corren no deja de tener mérito (ya se sabe, nos hacemos mayores y hemos de ganarnos el pan con el sudor de el de enfrente). El juoco presentado en la última Ru es Cat'n Mouse, que por lo visto es una adaptación de un idem existente para Dreamcast, Chu-chu Rockets o algo asín. Y como de costumbre, no se ha pedido permiso a los autores del juego original para usar los elementos copyrighteados ni ná de eso, total pa qué si no saben ni que existimos; es la ventaja del ostracismo asociado a la obsolescencia.



El juego en cuestión es puzzlero-habilidoso, en la línea de antañeros juocos japos como el Nyan Puzzle y similares (a los herejes que han jugado a juegos PCeros puede que le recuerde a los Lemmings). Se trata de conseguir que un grupo de ratoncejos encerrados en unos laberintos lleguen a una nave espacial que los pondrá a salvo de unos gatos que quieren papeárselos, sin que lleguen a caer en manos de los idems ni caigan en los

agujeros que hay en algunas de las fases. Los ratones aparecen en principio parados, pero empiezan a correr en cuanto pulsamos espacio, y a partir de ese momento no podemos controlarlos; disponemos sin encambio de una serie de flechas que modificarán el movimiento de los mismos y que podemos colocar libremente por el laberinto antes de que empiece la carrera. Para que un laberinto se nos dé por completado, todos y cada uno de los ratones deben conseguir entrar en alguna de las naves presentes.





Asín pues el intríngulis del juoco consiste en saber adivinar de antemano qué ruta seguirán los ratones y los gatos (siempre que se encuentran un obstáculo giran según unas reglas fijas), y colocar las flechas adecuadamente para coseguir que los primeros lleguen a las naves sin tropezarse con los segundos (que por cierto también modifican su trayectoria según las flechas), sin caer en agujeros y sin que den vueltas en círculo sin llegar a ninguna parte (como si fueran los encargados de depurar el Windows, por ejemplo). Hay además un modo de dos jugadores, en el que aparecen ratones nuevos constantemente, y gana el jugador que consigue que entren más idems en su nave en un tiempo determinado.

En la parte técnica, pues gráficos muy bonitos con ya es costumbre en las Imanokadas, y resultados desiguales en el tema de las músicas. Las idems originales, en FM, son de DOPico, y están mult bienje; pero la conversión a OPL4 realizada por Shan no mola tanto. No sé, suenan un poco vacías, parece como si estuvieran a medio hacer o les faltaran canales o algo asín. Bueeeno, buen rollo y no a la guerra.

Y como es costumbre en este tipo de algos, puedo soltar tranquilamente la parrafada esa de: "Bajo una idea sencilla se esconde un juego altamente adictivo que nos proporciona largas horas de entretenimiento" (suena más tópico que el cumpleaños de MdA, pero es que es lo que es, qué quereis que os diga). Por razones obvias no recuerdo cuánto costaba el juego (pa mí, cero patatero, ¡ejé!) pero que os lo compreis y todo eso, que mola y asín apoyais el desarrollo de software obsoleto y bla bla... (ya puestos a topiquear, soltaré lo de que el furgol es asín). Y para acabar, otro topicazo de bonus: "Esperemos que el autor nos siga deleitando con más juegos y que pueda seguir teniendo listo uno en cada Ru".
Au, que se note.



Konami Man
(jugando con la salú)



Pues sí, lo que aquí teneis es la traducción más o menos libre de la entrevista que aparece en la recién recienada MSX Magazine a Ryozo Yamashita, una de las más importantes mentes pensantes participantes en el diseño de nuestras queridas maquinitas de tres letras. Kyoko ha sido tan amable de llevar a cabo tan ardua traducción (ella dice algo así como que a este payo se le va la olla a ratos y habla de cosas que no tienen nada que ver con las preguntas que le hacen, pero güé, más o menos se entiende) y aquí estoy yo maquetándola mientras ella juega el Nemesis (¡¡en serio!!).

Tal vez lo más curioso del tema es la idea que tiene este hombre sobre cómo debe ser el MSX3, quizá muchos no estemos del todo de acuerdo. Pero venga, leed, leed...

Es la persona que más sabe sobre el MSX: el señor Ryozo Yamashita, que ha trabajado diez años en ASCII y participó en el desarrollo del estandar. En la redacción de MSX Magazine hemos averiguado que el señor Yamashita tiene relación con MSX PLAYer, así que hemos decidido entrevistarlo. Al principio pensábamos que MSX PLAYer no era más que otro emulador de MSX, pero tras la entrevista hemos descubierto que tiene mucha más importancia. MSX PLAYer podría convertirse en una plataforma para el desarrollo de aplicaciones.

MSX, la marca de ASCII

MSX Magazine: *¿Cómo se sintió cuando se hizo el último MSX?*

Yamashita: Habíamos diseñado una nueva generación de MSX, pero en realidad MSX3 no sería el nombre más adecuado, porque se trataba de un ordenador mucho más avanzado que los anteriores. ASCII retiró el proyecto del MSX3 porque tardábamos demasiado en diseñarlo. Eso nos dejó muy tristes, pero así es la vida.

En realidad, en aquella época aún había mercado para el MSX, aunque fuera poco, así que pensábamos que si tras el abandono del estándar por parte de todos los fabricantes lanzábamos un MSX con la marca de ASCII, se podría haber vendido bien. Sin embargo finalmente nos echamos atrás porque era muy arriesgado, no podíamos fabricarlo sin saber si realmente se vendería. El MSX de ASCII fue un sueño que no se cumplió, pero de haberse cumplido, habría sido muy interesante.

M: *La verdad es que es una pena. ¿Cuánto tiempo ha tenido usted relación con el MSX?*

Y: Aproximadamente diez años. El MSX empezó a venderse en 1983 pero el proyecto había empezado antes.

M: *¿Estovo usted en ASCII desde el principio?*

Y: Empecé a trabajar en ASCII como empleado en 1982. Me encargaba de desarrollar

la versión japonesa del MS BASIC en Microsoft en Seattle, EE.UU. Acababan de aparecer los ordenadores de 16 bits y el estándar SHIFT-JIS, y había planes para desarrollar varios ordenadores nuevos. Dije a Nishi que yo ya no quería hacer más ordenadores, y Nishi me contestó que sólo haríamos uno y sería el último... y era cierto, pero estuve en ese proyecto diez años: ese ordenador era el MSX (risas).

M: *¿Cómo trataba Microsoft al MSX?*

Y: En Microsoft ya se hablaba de IBM, y yo sabía que los ordenadores de 16 bits acabarían siendo los más importantes. Las únicas personas que tenían relación con los 8 bits éramos nosotros, y ante la propuesta del MSX Microsoft nos dijo que hiciéramos lo que quisiíeramos, pero que no nos ayudarían.

M: *Entonces, realmente el MSX no es de Microsoft...*

Y: Nosotros también pensamos eso. Pero durante los tres años que estuve en Microsoft aprendí mucho sobre el BASIC y sobre cómo desarrolla software Microsoft; gracias a ellos pudimos hacer el MSX, así que se puede decir que Microsoft sí nos ayudó.

La plataforma es Intent

M: *¿Cuándo se empezó a hablar de MSX PLAYer?*

Y: Bueno, al principio yo sólo me encargaba de Intent, la plataforma de MSX PLAYer, pero antes de darme cuenta ya estaba metido también con el emulador. Me pareció muy interesante volver a producir algo relacionado con el MSX, lo he estado fabricando durante diez años. Un día estábamos hablando de que desde hacía tiempo no había nada nuevo para MSX y de que queríamos hacer algo al respecto algún día, entonces Nishi nos dijo: "Venid a ver el gran sistema operativo", y nos llevó a la sala de reuniones. Allí nos mostró Intent, lo había descubierto Nishi.

La principal característica de Intent es la independencia del OS y la CPU; eso era como un sueño que no podíamos cumplir aunque pudiéramos fabricar MSX de nuevo. Pensemos que aunque basta un ordenador con Windows para que un emulador funcione, no podemos meter Windows en una PDA, un televisor o un navegador de coche; además todos ellos usan CPUs distintas. Era necesario algo como Intent.

M: *¿Nishi piensa lo mismo?*

Y: Por aquel entonces Nishi trabajaba mucho para Windows y para Macintosh, así que él pensaba que usando un mecanismo con Intent a modo de puente se podría hacer software que funcionara en ambas máquinas. Mientras, yo empecé a trabajar como Intent porque pensaba que algún día podría usarlo como plataforma para aplicaciones incrustadas. Aproximadamente en 1999, cuando Intent estaba a punto de ser finalizado, propuse usarlo para desarrollar el MSX PLAYer. De esta forma el emulador no sólo funcionaría en Windows.

M: *Por eso MSX PLAYer también funciona en Pocket PC. Bien, ya sabemos que Intent es una plataforma muy interesante porque es independiente el OS, pero hay otra que también lo es; estoy hablando de Java. ¿Por qué no usar Java en vez de Intent?*

Y: Porque, dicho en términos simples, la plataforma Java sólo permite programar en Java. Intent, en cambio, representa una hipotética capa de CPU, así que se puede programar en cualquier lenguaje: C, ensamblador, Java o cualquier otro. Por eso Intent es mucho más útil que Java; comparado con Intent, Java es sólo un lenguaje más. Queremos que quien esté acostumbrado al lenguaje C pueda usarlo, y a la hora de hacer ajustes más precisos, que se pueda usar ensamblador.



Además hay un problema con Java: su mecanismo de liberación automática de memoria ("garbage collection"). Eso disminuye mucho la velocidad del programa, y además

no sabemos cuándo se activa. También por esa razón decidí que era mejor usar Intent.

Valoración de MSX PLAYer

M: ¿Han podido desarrollar el emulador usando Intent rápidamente y sin problemas?

Y: En realidad el emulador lo hizo la gente de la MSX Association, yo sólo supervisaba el desarrollo. Yo daba consejos sólo cuando los programadores tenían problemas. Para hacer el emulador había que saber perfectamente cómo funciona el hardware del MSX, y hay gente en la MSX Association que lo sabe bien, así que no tuve que ayudarles mucho. La verdad es que se enfadaban conmigo porque tardaba mucho en responder las consultas que me hacían (risas).

M: Entonces, cuando usted entró en el proyecto MSX PLAYer, ya había una parte hecha, ¿verdad?

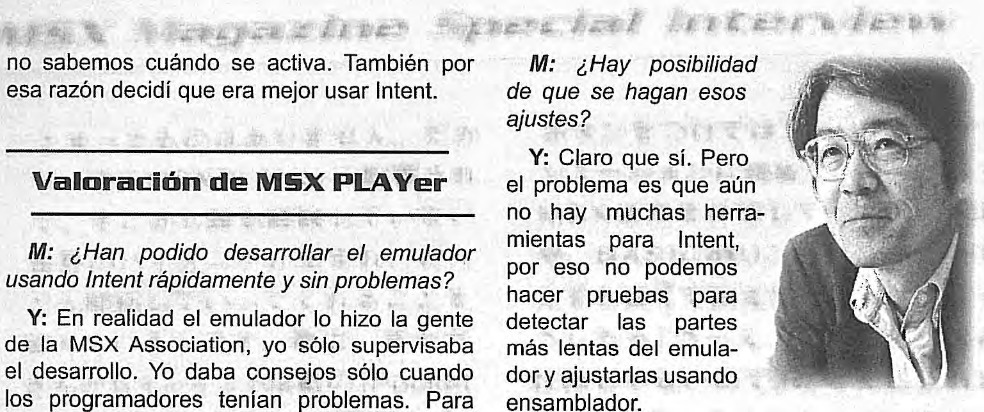
Y: Exacto. Como habíamos decidido hacer público el emulador, teníamos que hacerlo perfecto. Por eso no lo hice yo solo.

M: ¿Qué opina usted sobre la calidad de MSX PLAYer?

Y: Es muy buena. Me sorprendió que funcionara tan bien el sonido FM, pensaba que no funcionaría.

M: ¿Había algo que le preocupara?

Y: Lo que yo temía era que Inetnt no funcionara realmente igual en todos los OS, o que el uso de Intent ralentizara mucho la máquina que ejecuta el emulador; pero por suerte, como la calidad del harware ha mejorado, hay muchas máquinas en las que MSX PLAYer funciona muy bien. Habrá gente que piense que sería mejor que el emulador funcionara más rápido, por eso pienso que deberíamos hacer algunos ajustes para que funcione más rápido.



M: ¿Hay posibilidad de que se hagan esos ajustes?

Y: Claro que sí. Pero el problema es que aún no hay muchas herramientas para Intent, por eso no podemos hacer pruebas para detectar las partes más lentas del emulador y ajustarlas usando ensamblador.

Los desarrolladores de MSX PLAYer pensamos que en el mundo de Intent, este emulador es el mejor programa que se ha hecho. No hay ninguna otra aplicación de entretenimiento tan completa hecha en Intent, así que esperamos que esto influya para que la gente se anime a hacer cosas nuevas con Intent. Hace poco Kyocera ha puesto a la venta un PDA que usa Intent, se llama Pocket Cosmo; esto significa que realmente Intent está empezando a usarse, así que supongo que pronto habrá más herramientas disponibles. Espero que al decir todo esto realmente se trabaje mucho en Intent (risas).

M: Claro. Pues bien, dado que MSX PLAYer tiene casi todos los elementos del MSX, ¿por qué no ocultar Windows completamente y usar el ordenador únicamente como MSX?

Y: El problema son los slots. Si alguien hace slots externos conectables por USB, se podrían usar también los cartuchos ROM antiguos.

M: Eso sería un sueño (risas).

Mantener los elementos del MSX

M: Yo propuse a la MSX Association que pusieran un botón especial en MSX PLAYer para anular la limitación de velocidad del emulador; el MSX es muy lento cuando arranca y hasta que muestra el cursor del BASIC, es casi inaguantable. Entonces me dijeron "hum... pero un boton como ese no es una característica del MSX". Me sentí un poco triste.

Y: Se quiere reproducir el MSX exactamente como es, y hay gente que quiere conservar incluso los fallos.

***M:** Después de todo, finalmente pusieron ese botón, y es muy útil. De paso propuse que pusieran otro botón para anular la limitación del número de sprites en una línea, pero esa propuesta la rechazaron (risas).*

Y: El software de MSX debe ser intercambiable, si no se observa un estandar no sería MSX. En el caso del hardware, si se cambia un elemento, el software asociado no funcionará. En cambio, si tratamos únicamente con software, la cosas es más sencilla: se pueden distribuir conjuntamente el emulador y las aplicaciones. De hecho no es extraño encontrar un emulador especifico para una aplicación concreta. Aunque de todas formas, como no hablamos de una máquina para usar en el trabajo, no hay que tomarse estas cosas tan en serio.

***M:** Entonces voy a hacerle una pregunta un poco más profunda: como director del proyecto MSX PLAYer, ¿tiene usted algún plan para usar éste como base para un futuro MSX3?*

Y: En mi opinión, lo mejor sería parar la evolución del MSX en el MSX2+. No creo que sea interesante añadirle más cosas, como por ejemplo anular la limitación de los sprites en línea; eso haría que fuera más fácil escribir código para MSX, pero...

Mire, cuando yo trabajaba diseñando el MSX, la técnica avanzaba en el ámbito del IBM PC, y todo el mundo se pasaba a ese ámbito. Las empresas piensan que si diseñamos un ordenador pasado de moda no se podrá vender, así que yo sólo pensaba cómo podríamos hacer evolucionar el MSX para poder seguir fabricándolo. Finalmente tuvimos que dejarlo, pero no puedo decir que de haber seguido fabricando MSX, habríamos hecho un buen MSX. Quizá habríamos hecho un ordenador parecido al IBM PC, pues habíamos estado investigando mucho en el hardware, y no habría tenido nada que ver con el MSX que conocemos. Pienso que el MSX2+ es el ordenador ideal, porque una persona normal puede entenderlo perfectamente.

***M:** Le comprendo muy bien. Hoy en día no hay muchos ordenadores como ese.*

Y: Puede que en el último MSX también pusiéramos demasiadas cosas. Al principio nos apañábamos con unos 10 KBytes de memoria, ¿verdad? Pero al final usamos algunos Mbytes. Pero de todas formas pienso que hacíamos bien en mantener una arquitectura simple.

Mi MSX3, donde sea y cuando sea

***M:** Entonces, ¿no habrá MSX3?*

Y: Lo que el MSX pretendía ser es una plataforma para aplicaciones. En aquel tiempo pensábamos en hacer evolucionar el hardware de acuerdo con los avances de la técnica, pero eso no es lo más importante. La idea importante es la compatibilidad. En realidad el MSX no pudo seguir viviendo en el mundo del hardware, pero se ha convertido en software, así que ha vuelto a la vida como un fantasma (risas). Como es software, es más ligero; es difícil vender hardware, pero si es software, es más fácil. Por ejemplo, la disketera se puede romper si se afloja la goma, pero el software puede usarse para siempre.

Lo que pretende Intent es ser una plataforma para aplicaciones que funcione con independencia del OS y la CPU. Desde ese punto de vista, eso es el MSX3 para mí. Eso es lo que yo quería hacer, ¡y lo he hecho! Si se usa Intent, tenemos MSX3 sin importar qué máquina usemos. La PDA de Kyocera también será MSX3. Cualquier cosa será MSX3, y el soft que se escriba funcionará en cualquier sitio. Por otro lado, MSX PLAYer está hecho sobre Intent; por tanto, todas las máquinas que tienen Intent se puede decir que son MSX. Así que el MSX puede ser un ordenador ubícuo

que funcione en cualquier sitio. A mí me gusta más así (risas).

M: Bien mirado, la independencia del OS y la CPU es un cambio cualitativo importante, suficiente para tener el nombre MSX3.

Y: El hardware sólo sirve para algo si tiene aplicaciones. El software es el patrimonio cultural de quienes se esforzaron para hacerlas; hablando de forma exagerada, podríamos decir que es el patromonio cultural de la humanidad, y tenemos que poder usarlo siempre. Es como las obras literarias que se escribieron hace mucho tiempo: también tienen mucho valor. En ese sentido, el software debería funcionar siempre y en cualquier sitio, incluso el que se hizo hace diez años.

Posibilidades de mercado

M: Ahora que el MSX ha revivido, ¿puede surgir trabajo para los programadores de MSX?

Y: Exacto. Trabajo en Sega desde hace más de un año y medio, y puedo decir que los juegos son una parte muy importante de las aplicaciones que se desarrollan. Seguro que un porcentaje muy alto de quienes trabajan con un aparato con CPU y memoria se dedican a hacer juegos.

Hoy en día hay máquinas de buena calidad como la X-BOX, pero por otro lado también están los teléfonos móviles y las PDAs, que como máquinas de juegos resultan un poco limitada. Es decir que la situación no cambia tanto entre antes y ahora. Además, como los desarrolladores de aquella época se exprimieron el cerebro y usaron casi hasta el límite todas las ideas posibles para hacer juegos, ahora no pueden surgir nuevas ideas de repente. En ese sentido, pienso que aunque los móviles y PDAs requieran juegos, no es buena idea producir juegos nuevos, y está bien que se aprovechen los antiguos.

M: Recientemente está aumentando la cantidad de gente que quiere jugar con juegos antiguos.

Y: Por ejemplo, si hablamos de Sega, tienen el Puyo Puyo, que es muy famoso. Puyo Puyo es muy divertido también hoy en día. Compile fue capaz de hacer un juego muy divertido con el hardware que había en aquella época, y aunque se juegue con un teléfono móvil, sigue siendo muy divertido. Por eso, si es posible hacer que funcionen los juegos antiguos, se puede corresponder a los deseos de la gente.

En ese sentido, para el mundo del software también es muy bueno que revivan los juegos antiguos mediante la técnica de la emulación. Si hablamos del hardware, van saliendo muchas cosas nuevas como por ejemplo el Pocket PC, pero cuando se habla de juegos resulta que no hay mucha gente que quiera hacerlos. Sega tampoco quiere, por el coste que supone. Entonces, si podemos usar los juegos antiguos se podrán distribuir aunque el mercado no sea muy grande, y las casas de software pueden tener posibilidades de negocio aunque no tengan unas ganancias exageradas. Eso dará ocasión a que se desarrolle una nueva plataforma. Como Sega tiene también juegos de MSX, unos veinte, estamos pensando en hacer algo basándonos en esas claves.

M: Me gustaría que pasara eso.

Y: Como he dicho antes, el software es patrimonio de la humanidad. Tiene valor sólo cuando lo usa alguien, entonces, ¿qué podemos hacer para que se use? Sega ha empezado a poner la frase "Puedes copiar este juego" en los manuales de sus juegos, pero si nadie paga por los juegos, quebraremos. Así que permitimos usar la copia como una versión de prueba, y si quieren usar el juego oficialmente, tienen que usar comprar una clave.

Es natural que el software se distribuya rápidamente entre la gente, debido a la rapidez que proporciona Internet. Por eso queremos mantener ese sistema de pago. Si no se puede mantener, no se puede formar una buena plataforma para aplicaciones. Queremos fomentar esas cosas también a través de MSX PLAYer.

M: Muchas gracias.

Traducido por

Tamachan

(uséase la Kyoko de toda la vida)





Ochenta obsoletos reunidos, un ente corralesco recaudando impuestos a la entrada de un antro cultural mu oscuro, una pantalla gigante enseñando obsolescencias... pongamos que hablo de MADRÍ. Po zí, el pasado 8 de marzo tuvo lugar MadriSX 2003, la reunión mesxesiana más grande de toda la capital del reino (porque es la única, ¡ja ja qué cachondo el tío!). Y allí se personificó este vuestro Konamiman al uso, como en la ocasión anteirior bien pertrechado con su japopaya kyokera.

El sitio en cuestión fue el mismo del año pasado, el centro cultural El Greco; y esta vez el precio de la entrada se había reducido a dos euros, cosa que ha causado algún que otro problema económico al organizador, por lo que previsiblemente el año que viene el susodicho precio se volverá a situar en los tres euros originales. Raaafa, que aunque fueran 34 oros es barato si se tiene la oportunidad de contemplar en persona mi apolínea figura y realizarme consultas sobre los arcanos secretos de las makinitas obsoletas. Asín que tú tranquilo, cobra lo que tengas que cobrar y no te vayas a hacer asiduo del hombre del frac por culpa de las rus que montas.

El evento dio comienzo a las 10:30, y aunque la sensación generalizada fue de poca asistencia, finalmente se alcanzó la cifra de 86 personas entre visitantes y expositores. Estos últimos eran los que a continuación se enumeran:

- ***MSX Resource Center.*** Sí sí, los holandeses responsables de la archiconocida página www.msx.org, Sander van Nunen y Sander Zuidema, estuvieron en MadriSX 2003. En su stand se podían comprar juegos japoneses a 20 euros (muchos de ellos un poco guarrillos, no de mal estado sino de temática), y tenían una MSX Magazine de las nuevas en exposición. También mostraban Meridian 3.0, el nuevo tracker MIDI para MoonSound. Mola, pero cada vez que le echaba un ojo a los juocos esos, Kyoko me miraba con cara rara (suerte que al lado había un Laydock para disimular).

- ***Desgalitxat MSX.*** Tenían su surtido habitual de juegos japos, camisetas con portadas de idems, portadas enmarcadas e imanes de nevera. También tenían una nueva versión del CD recopilatorio de portadas MSX Covers. ¡Me regalaron un imán mesxero! Ahora mi nevera tiene más lustre y prestigio (manque ya era bastante obsoleta antes).

- ***Calamar Group.*** Como novedad traían el juego MSX Hot Numbers de MSX Kun, y también tenían productos ya habituales como los cables RGB y los adaptadores de manos de Play Station a MSX. El Números Calientes ese es un juoco



de los significuriosos que si mal no me equivoco está comentado en algún lugar de este puñao de hojas que estás leyendo.

- Stand arrejuntamiento de ***IVI & Sapphire Soft & MSX Power Replay***. Aquí había un poco de todo. A los mini discos duros de 500 megas a 20 euros se unieron algunas SD MESXES#16, mini-referencias del procesador Z80 realizadas por el incansable Konami Man (qué gran hombre), y diskettes con InterNestor Suite 1.0 perpetrados por el mismo individuo. Se mostraron también las tres versiones del cartucho Flash desarrollado recientemente por Periscop & Pazos (normal, con SRAM y con SCC), y a la hora de las presentaciones idemaron ZEN, un conversor de juegos de Spectrum que están desarrollando.

- Stand de ***segunda mano.*** Aquí se pudo ver por ejemplo un lote completo de ordenador+juegos+*.* (pelín carillo, dicen las malas lenguas), así como revistas de MSX españolas de los años 85 y 86 (verdaderas joyas, pensar que por aquellos entonceses yo tenía 11 añitos...)

- ***Martos*** y más ***MSX Power Replay.*** Se vendían colecciones completas de mangas japoneses y los CDs con escaneos de revistas MSX en formato PDF (con el CD de la primera época de las MSX Club como novedad). Por cierto que Martos lucía una camiseta del Hinotori, como dando a entender que pronto renacerá de sus cenizas y se volverá a convertir en el obsoleto hiperactivo que antaño no paraba de sorprendernos con inverosímiles producciones softwarescas/crakeos de juocos japopayescos (lo flipo yo solo, pero wé).



- El megastand de ***Sunrise for MSX.*** Que sí que sí, que a falta de uno fueron dos los grupos holandeses asistentes a esta ru (aunque no eran todos holandeses, había un danés y no sé si también gente de alguna otra nacionalidad). Aquí había de todo: MoonSounds, GFX9000, combos IDE+RS232, cartuchos Compact Flash IDE, adaptadores de idem para bus IDE, y manuales del GBASIC (BASIC para GFX9000). Y de postre presentaron un prototipo de una tarjeta de red ethernet basada en EZ80 que están desarrollando. Por cierto que les moló mucho el diskete del InterNestor Suite que les abendí (es que hay que reconocer que la portada tiene arte), manque se rumorea que se morían de ganas de formatearlo en cuanto me diera la vuelta...

- ***Museo 8 bits***, que llegó un poco más tarde. Exponía consolas Sega Master System, y dio una charla sobre una web de subastas que está desarrollando (o un entorno de desarrollo de programas de subastas o algo así) porque según él no es bueno que eBay tenga el monopolio porque eso propicia abusos y no sé qué más. Bueno, vale, confieso que no estaba muy atento. Por cierto, ¿me lo parecía a mí, o el payo estuvo hablando mal de eBay pero tenía puesta una camiseta de los idems? ¿Relación amor-odio al uso? ¿Reminiscencias de otros antaños? Quieeen sabe ande...

Y nada más o nada menos que eso era lo que se exponía en la ru. A las 12 se hizo un turno de presentaciones en el que cada expositor soltaba su rollo sobre



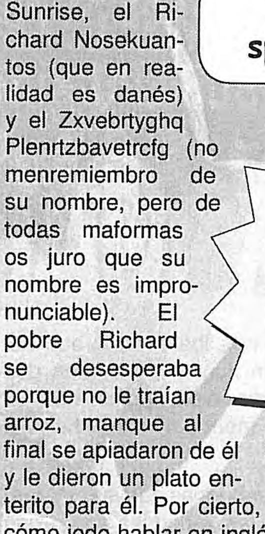
lo que presentaba o vendía, y poco después se procedió al sorteo de material obsoleto entre los asistentes. Mi amuleto de la suerte (entrada número 34) hizo que me tocara una lecto-grabadora de cintas marca (¿modelo?) SV-1400. ¡Qué bien! Justo lo que necesitaba para mi Turbo-R.

Al mierdodía nos fuimos a comer al restaurante donde aconteció hace un año el triste episodio del Robo de los Macarrones (ver SD#16, ¿o era la #15? Ayangüei). Nos acompañaron los Resourcenteros, y hubo que traducirles el menú al inglés, de lo cual se encargó el ala sur de la mesa (Saeboso y su cuadrilla). Los muy putos, como no supieron traducir "Magro con tomate", se saltaron esa opción. ¡Qué malas personas! Quizá han privado a dos pobres holandescos de probar una delicia culinaria inigualable, por pura y simple vagancia perezosa idiomática.

Y por la tarde... bueno, el que suscribe sólo estuvo por la mañana, así que corramos un estúpido velo. Pero por lo visto vinieron un par de japoneses pseudo-despistados atraidos por las siglas MSX, y aparte de eso parece que no ocurrió nada significativo.

Por la noche fuimos en tromba a un restaurante chino (no de la muerte, pero aceptamos barco) en el que me senté frente a dos de los holandescos de Sunrise, el Richard Nosekuantos (que en realidad es danés) y el Zxvebrtyghq Plenrtzbavetrcfg (no menremiembro de su nombre, pero de todas maformas os juro que su nombre es impronunciable). El pobre Richard se desesperaba porque no le traían arroz, manque al final se apiadaron de él y le dieron un plato enterito para él. Por cierto, cómo jode hablar en inglés, con lo facilón que es escribirlo...





Como ya es tradición, al día siguiente Rafa organizó una visita turística por Madrí para los obsoletos de Sunrise, a la que se unieron Konamiman + Kyoko y el inefable Ramón Ribas, que se plantificó en Madrí ese mismo día por motivos laborales y se encargó de recordarme que soy un impresentable (hummmm, cuánto tiempo hacía) y que soy un afortunado por trabajar 8 horas porque él trabaja 12 y aún le llaman vago y bla bla... vamos, como siempre, que está zummmbao.

Y anda que no moló ni ná cuando a la vuelta a BCN cachearon al Saeboso y al Yakumeitor en el uropuerto, ¡JUAS JUAS JUAS x34! Eso les pasa por tener pinta de malas personas. En cambio yo, con mi encanto y estilo únicos, pude pasar con honores y poco faltó para que me pusieran la alfombra roja y me dedicaran una placa tal que "En este detector de bombas depositó sus algos el ilustre Konami Man". Si es que bla bla.

PostCosa: ni se os ocurra desayunar/merendar/almorzar/*.* en el aeropuerto de Madrid. Bocadillo cutre + bebida = 6 euros. Avisados estais.

Konami Man

ATARASHII OMISE DE CREDIT CARD WO TSUKAERU SORA NI SOBIERU KURO GA NE NO SIROOEAH!

MSX MAGAZINNENE

Aleborja, ¿quién nos iba a decir que nel 2003 tendriamos en nuestras manicles dos revistas japopayescas en plan pofesioná?. La verdad que yo a lo menos nunca lo hubiera habido.

Pos sí, aquí, con rebodrias nuevas. ¿Y molan? Hoooombre, las rebodrias recuerdan bastante a la obsoleta MSX Magazine, por eso de los juocuyos comentados en pajas en color que siempre había, los listados en Basic que el Gamoni tecleaba con sus manitas, los chistes raros (¿Qué coño deben decir para que en estas 3 viñetas donde apenas aparecen dos kanji de risa?), artículos super curraos de juegos en basic, entrevistas y no vistas, un mini manga y hasta las tipicas sección de como dibujar con el GraphSaurus o hacer musica con MuSICA, valga la vagancia, curso de Basic, MSX-DOS, y curiso, ya ha no hay cursos de Ensambladero. ¿Será demasiado complicado para los tiempos que corren? ...y luego se queja el Nishi de que no quedan japopayos que programen en ensambladero.

Yo creo que como introducción ya voy sobrao, así que ahora podriamos profundizar en las maravillas que encierra cada una de los algos o seguir buscando musicasas por internet. Opto por las dos a la vez.

MSX MAGAZINE - La revista

Como ya he dicho, es tan similar a las antiguas MSX Magazines que viéndola parece que nos encontramos con un número más, salvo un par de detalles: Quitado el logo de MSX lo que más destaca de la portada son textos como "MSX PLAYer", "CD-ROM Incluide", "Windows XP", "Pocket PC"... vamos, que el cuento parece que ha cambiado.



Lo que ás me ha omolao de la revista son dos cosas: la a y la b. La a mola porque se refiere a los anuncios a página completa (con overscan) del MSX PLAYer, donde sale una habitación con un Meclese al lado de un PC con el emulador, y otro de una japopaya sentada en un parque usando emulador desde un PocketPC. No es lo mismo que cuando solo salian MSX pero yo ya me conformo.

Aluego empiezan a comentar juegos, la mayoría muy antiguos, y el resto, antiguos. "con 20 va bien" pensaron, y ahí está, 20 juocos comentados. Eso sí, para que evitar mal entendidos nos dicen para cada uno de ellos si funciona con el emulador de Windows y el de PocketPC o SOLO con Windows. Esto último considero que es muy importante, porque imaginaros vosotros tener que adivinar en que platarforma funciona cada uno de los juegos. Ni que fueramos adivinos!

Los comentarios vienen acompañados de un dibujo donde aparece el personaje del juego en cuestión, y molan mucho, de ahí que le asigne la referencia MOLA B.

Pues ahora que ya sabemos que QUIMPL funciona en Windows y PocketPC y que el Rise Out funciona SOLO en Windows (??), pasamos a la siguiente sección.

¿Que lo cualo que MSX PLAYer? Tranculo, que ahora te lo explican. Para empezar y lo más importante que debes saber es que tiene 4 skins: el amariiillo, el veeeerde, el azuuul y el gay. Sabido esto pasamos la página (mola). ¿Que lo cualo como se instala? pues muy sencillo, solo tienes que seleccionar el skin que más te omole, y ya puedes instalar uno a uno los pogramas (siempre indicando para que skin lo instalas (!!)) y luego INICIO|POGRAMAS|MSX JUOCOS|THE JUOCO. Mola. O sea, que para cada juego has de hacer una instalación y ejecutarlo desde el boton de INICIO. Aluego lo mismo pero para hacerlo desde PocketPC. Que sí, que sí, que te oigo.

Aluego algo interesante: La entrevista y no vista al Nishi, Kazuhiko y otros payos que dicen trabajar en la MSX Magazine, y cosas rares. Más información en el articulamen al uso que aparece en este mismo fanzinnene.



Tras esto nos intentan vender el Intent este que usan para hacer rular el MSX PLAYer. Y luego pasan a facere un articulamen del PROJECT MSX PLAYer, que está todo en chino pero parece que omola. Una cosa que mola en este articulamen es que aparece escrito en hiraganas las siglas MSX y se lee ehinnes: EMUESUEKKUSU.



Y una sección nueva, que no estaba en la antigua MSX Magazine pero que ahora aparece en cualquier revista. Me refiero a la ya típica sección de pajas web que omolan solas. Entre ellas comentan la web de la DENYU LAND, GIGAMIX y la del UZIX. Se nota que se hacen más cargo con las webes japochinas que con el resto.

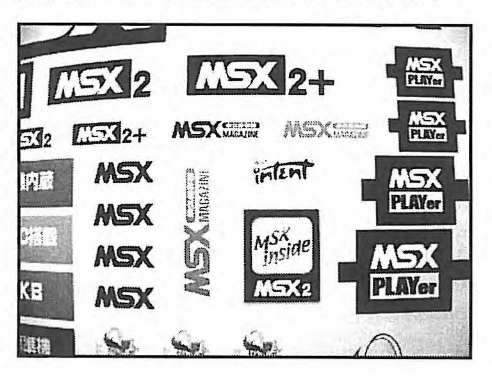
¡Un manga! ¡Algo minimanente entendible! Había una vez un obsoleto al que se le rompió el mesxes. Justo un milisegundo antes morirse de tristeza se encuentró con un viejo amigo quien también fué obsoleto. Este le muestra al pobre obsoleto la fórmula de su felicidad: PC + MSX PLAYer. El tipo listo le sorprende con cienes y cienes de juegos en el emulador, pero el obsoleto no del todo decidido al cambio le dice que si no hay un BASIC con el cual programar, su emulador nunca será un mesxes. El tipo listo haciendo alarde de sus habilidades con el ratón y windows pulsa en INICIO, PROGRAMAS, MSX, etc. y le carga el MSX PLAYer con el BASIC. En este momento el pobre obsoleto queda alucinado ante tal avance tecnológico y se enamora de la idea de seguir usando su mesxes a traves del emulador.

El obsoleto empieza a programar un juego en BASIC, pero a la hora de ejecutarlo se da cuenta de que sigue cometiendo los mismos

errores de sintaxis que cuando era pequeñito como el Gamoni, confundiendo los ceros (0) por o (O).

No se guosotros, pero yo veo una historia un poco extraña. Me parece como si alguien me quisiera convencer por medio de dibujitos de que usar un MSX es igual que usar un emulador. Onvre, que cada uno saque sus conclusancias, pero a mi no cuela.

Seguimos con un pseudo consultorio, donde la mayoría de preguntas contienen la palabra MSX PLAYer entre cienes de kanjis. Luego empezamos con el primer listado en BASIC. ¿Para qué te muestran el listado si luego te viene en el CD-ROM de la revista?



Continua con el clásico “como hacer este dibujo tan wonder con el GraphSaurus”, y vuelta a comentar cienes y cienes de juocos chorras, trucos para el MSX PLAYer (??), como musiquear con el MuSICA, que lo cualo es un MSX, ¿y una CPU?, ¿y eso del VDP?, ¿y los SLOTS?, ¿y esto?, ¿y lo otro?, ¡¡Que te callies niñio!!. Vale.

Pero sigue, ¿Qué pues con el MSX-DOS?, ¿Cómo pogramo en BASIC?, etc.

Y termina con un algo que no deja de ser curioso: PROJECT EGG GAME CATALOGUE FOR MSX. Oseasé, un catalogo de compra de juegos (por coggeo?): XAK (700 Yenes), FRAY (600 Yenes), etc.

Y el final de los finales: una paja de pegatinas, que si MSX, que si MSX PLAYer y todas esas cosas del merchandising.

Conclusancia: Solo por el hecho de tener un algo donde aparece la palabra MSX en una publicación ya es un mega. Pero ha dejado de ser la MSX Magazine para ser la Magazine del MSX PLAYer, o eso me ha parecido.

MSX EMULATOR & GAMES - El algo

Este ya es demasiado peazo-de-é. Si me había morido de ver 20 comentarios de juocos en la MSX PLAYER MAGAZINE, ahora me pudro de ver 4 comentarios pero de cuarenta paginas cada uno. Concretamenente del Dorogoagon Eslayoea Cuatoro, el Hydlide toroes, y otros varios.

Aluego articulamens del tipo de la MSX PLAYER MAGAZINE (Lo cualo que del MSX PLAYer, lo cualoqué de su instalación, lo cualo que de los skins, etc)

Y guelta al maravillioso mundo de los Emuleetas. Como instalar/usar/configurar/desinstalar/algo enes y enes de emuladores. Entre medias un artículo de la EXPO TOWATASHI (ggg?) y guelta seguimos con la lucha discos imagen/roms/etc.

Y una sección que omola: Donde irse de compras en Akihabara. Tiendas donde enca-



Multitaberna

Suplemento ilegal de SD MESXES#12 perpetrado por el uno y el otro



HABIA UNA VEZ...

Erase que se era un capitán muy guapo, muy pero que muy simpático y con un gran carisma y capacidad de organización. Sus súbditos le obedecían ciegamente, pues sabían que sólo de esta forma la secta prosperaría y alcanzarían un estado de felicidad y armonía absoluta.

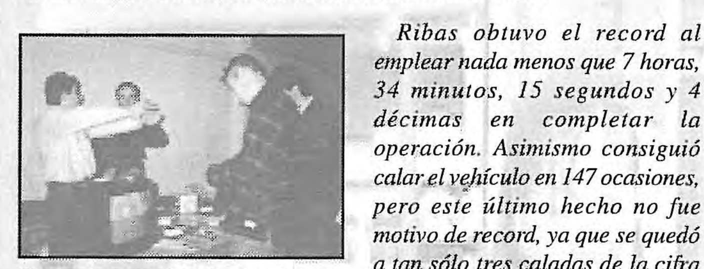
El único problema era que este capitán era aún muy, pero que muy niño. Carecía de los conocimientos y experiencia necesarias para llevar a cabo los proyectos de gran envergadura que toda secta necesita para prosperar. Fue capaz, eso sí, de dirigir a un aguerrido grupo de sectarios en la creación de un fanzine de gran calidad y seriedad destinado a dar a conocer al gran público La Verdadera Doctrina (MSX mola, PC mierda). El fanzine estaba terminado y sólo faltaba proceder a su impresión y difusión.

Pero... la inmadurez y falta de experiencia de nuestro capitán fueron más fuertes que su fuerza de voluntad, y hete aquí que no fue capaz de generar el fichero PostScript necesario para enviar a la imprenta. (Nota del biógrafo: ¡¡¡TOOOOONTOOOO!!!)
Hubo pues que recurrir al Gran Sabio Konamiman, que residía temporalmente en tierras basuralonescas, para desfacer el entuerto. Este Gran Sabio sí poseía de la habilidad y calvicie necesarias para finalizar con éxito la empresa iniciada, siempre con la ayuda de su fiel socio Mister Melenas. (Nota: actualmente se duda si éste era su verdadero nombre. Se sabe que tenía un apodo indescifrable, "Jordi Tor", de significado aún hoy desconocido).

TRAFICO INFORMA

SALTO A LA FAMA

El conocido usuario de MSX ***Ramón Ribas*** *ha entrado en el libro Guiness de los records mundiales al convertirse en la persona que más tarda en aparcar un Renault 11 en el espacio dejado por un autobús. El evento tuvo lugar en la población de Badalona momentos antes de iniciarse la Reunión de Usuarios mensual de octubre.*


El recordman explicando cómo lo hizo

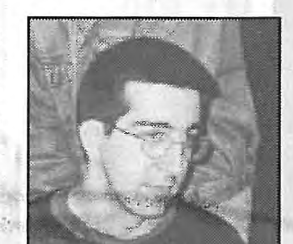
Ribas obtuvo el record al emplear nada menos que 7 horas, 34 minutos, 15 segundos y 4 décimas en completar la operación. Asimismo consiguió calar el vehículo en 147 ocasiones, pero este último hecho no fue motivo de record, ya que se quedó a tan sólo tres caladas de la cifra lograda por el señor Albert Molina con su furgoneta el pasado10 de septiembre mientras intentaba ponerla en marcha.

"No fue fácil", declaró el protagonista del record al finalizar la prueba y recibir una fuerte ovación del público asistente, "...en múltiples

¡¡¡ LA HUMANIDAD SIGUE EN PELIGRO !!!

Según fuentes de toda confianza el Sr. Albert Molina no va a poder jubilar su vehículo antes de la XIV Reunión de la AAMSX de Basuralona, debido a cuestiones laborales (¿habrá intentado atropellar a su jefe?), así pues , permanezcan atentos a una furgona Ford Transit llena de abolladuras antes de cruzar la calle.

Y, hablando de dicho vehículo, se ha descubierto que el motivo real del viaje a Barcelona del Sr. Marce no fue el de asistir al concierto de Depêche Môde, sino constatar en sus propias carnes si verdaderamente era posible sobrevivir a un fin de semana el la furgoneta de la muerte. Aunque el Sr. Marce se ha negado a hacer declaraciones al respecto confiamos en poderles adelantar una exclusiva en próximas ediciones.


Si lo ven conduciendo, ¡huyan!

La AAMSX se ha negado a facilitar más información al respecto, de todas formas, se recomienda a la gente que viva en la ciudad Condal o que pretenda desplazarse allí para la Reunión del 6 de diciembre que se

Secta Mesexe

¡Sensacional entrevista falsa a Manuel Pazos!

En mi afán de consolidar este panfleto subversivo ya desde el primer número, no he escatimado medios, y me he sacado de la manga ni más ni menos que una entrevista que a Manuel Pazos, gran amigo y discípulo mío:

- ¿No te sientes un poco abrumado por el hecho de que te entreviste un ente como yo?

- Si es eso lo que quieres que te diga...

- Cuando empezaste con esto del MSX, ¿pensabas que llegarías tan lejos?

- Vamos a ver: yo cuando empecé en esto (hace aaaaanyos) ya sabía que sería una superfigura, sólo o acompañado, tenía claro que no sería un comemierda cualesquiera, como puedas serlo tú, por ejemplo (con perdón de los comemierda cualesquiera), o sea, no es que lo pensase, es que era exigible.

Si es eso lo que quieres que diga...

- ¿Quieres decir que lo tuyo es un todo?, ¿un proyecto matemáticamente calculado?

- Mira, quiero decir que en esta vida los hay que aspiran a vivir y los hay que aspiran a triunfar. Yo siempre he aspirado a tirunfar, y te lo digo así por que alguien como yo es natural que esté donde estoy.

- Sí pero también tienes un equipo dor parece que no duermes si te dejas el cabezal de la disquetera en la pista 1.

- O sea, que te sientes a gusto con el éxito.

- Na... lo que pasa es que "¡el Capitán Corbata! ¡el Capitán Corbata!", viene un fracasado del circo y se te lleva a todo el público, y que un desgraciado te barra al público de siempre es muy fuerte: yo estoy muy cerca de la perfección, y no he llegado hasta aquí para dejarle la moto a un tío y que se me gripe la culata desmodrómica tal que bla, bla, bla...

- Sí, pero tus méritos sí han sido reconocidos por casi todo el mundo.

- Bueno, pero no del todo ¿eh?: ¿donde están esos altares para adorarme? ¿quién me hace una fellatio en cada Ru a lo Lewinsky? ¿alguien sabe de lo que soy capaz con una zambomba y un caballo? Pues estas cositas me dejan un poco incompleto, ¿no? Por que de saber, se un mazo.

- Pasemos a otro tema: supongo que tendrás nuevos proyectos, ¿no?

- Hombre... tengo alguno, sí, pero los saco poco a poco por que yo hago cosas del cagarse, por eso al final no voy a sacar ni el Guatemalteque ni El Buscador de Sobres, y ya no te digo nada del "Nacido en Santander, val y me hará cargo. No quiero pecar de pretencioso, pero será necesario que me den algún puesto de importancia en el Gobierno Mundial, lo contrario sería un crimen contra la humanidad ya que mis dones no pueden desaprovecharse así y bla, bla, bla... aunque si la oveja Dolly se pusiera a tiro sería como pa pensárselo bla, bla, bla... sin olvidar a los conejillos de las indias, aunque siempre he pensando que Alfredo Landa es el modelo a seguir como macho ibérico bla, bla, bla... ¡ostia! ¡puta! ¡coño! ¡ya!

- ¿Alguna característica del Sonyc 2...?

- ¿Te parece poco lo que hace el Sonyc, o es que tus pajas del SCC son mucho mejores que lo que hago yo? Lo digo por que a lo mejor tienes una legión de seguidores como los míos, no se como es de grande tu establo.

- No, no... pero si nos puedes decir alguna cosa pues...

- Aparte de que emulará al Graphics 9000 y de que hará uso de todas mis rutinas hechas hasta la fecha, lo más mega es que sustituiré los sonidos por palabrotas fuertes como "¡pazguato! ¡botarate! ¡iconoplasta! ¡hectoplasmático elucubrar!"... quiero imprimirle un poco de mi perso-

...hará uso de todas mis rutinas hechas

- Hombre, precisamente ya tengo acabado el driver pa escuchar músicas de Micro Cabin por interrupciones que es el no va más, y también funcionará perfectamente en MSX2 sin dar ningún tipo de problemas, aunque para que te hagas una idea de la gente que hay por ahí ya me han dicho que los drivers en los cochers, y que mejor me dedico a una FAT de 16 bits y bla, bla, bla... por que si el arenque sigue subiendo no sé adonde iremos a parar, ¡y para qué hablar del kilo de salmonete!

- Pues nada más, has cumplido medianamente con las expectativas que me había hecho, y supongo que ya podrás presumir delante de tus amistades de haber sido entrevistado por mí:

La víctima.

do me enseñó la tranca me quedé alucinado bla, bla,bla... por que mi ano puede dilatarse hasta los 10 cm. de diámetro pero esto ya es demasiado y bla, bla, bla... que te jodan.

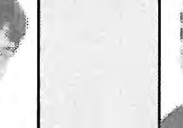
Como siempre que se habla con alguien de esta categoría uno no deja de sorprenderse, y se pregunta hasta donde es capaz de llegar el hombre, hasta cuando el cerebro humano seguirá progresando más y más (en detrimento del aspecto físico, todo hay que decirlo, por que aparte de ser el mejor también, soy el más guapo)

DIALOGO DE PERCEBES

Situación: Club MESXES en una carretera al lado de la pista del aeropuerto despidiendo a Armando. Cerca se encuentra Son Banya, poblado gitano centro de tráfico de drogas. Llega la policía:

- *Buenos días, ¿qué hacen ustedes aquí?*
- ¡Aaanyos! Nosotros... tenemos tema de Son Banya.
- *¿Sólo? ¿Seguro que no están mirando aviones?*
- No, no, si quieren mirar...
- *Ya estamos como siempre, ¡yo sólo pregunto!*
- Ah, pues no.
- *Pues lo miramos.*
- ¿Y si encuentran una tortuga?
- *¿Qué es eso?*
- ¿Sabe lo que es un galápago?
- *Claro.*
- Pues lo mismo, pero en decimal.
- *Luego usted es el Gran Capullo del Decimal.*
- No, no, ¿por qué dice eso?
- *Pues por que se hace cargo.*
- Eso es por que yo he nacido en Santander.
- *Eso cae por el País Vasco, ¿no?*
- Más o menos, por el Norte, cerca de Galicia.
- *Yo una vez conocí a uno que era de la isla de Palma de Mallorca.*
- Querrá decir de Ibiza...
- *Sí, eso es, perdóneme...*
- ¿No es allí de donde salió el cursor suave en SCREEN 0?
- *Pero, ¿es eso posible?, pregunto lleno de incredulidad.*
- ¡Sí!, las pruebas realizadas en BASIC son concluyentes: es perfectamente posible.
- *Pero, ¿de qué me sirve a mí SCREEN 0?*
- Tiene más futuro que vender el Fighter's Ragnarok en España.
- *Pero no más que las sábanas con scroll.*
- Pues entonces le doy este girante volao, que no me sirve para nada.
- *Pídale el coche a Darío.*
- ¿No querrá decir a Fatídico, repartidor de pizzas?
- *No, no, a Darío.*
- Pues no tengo el gusto.
- *Es un hombre cualesquiera.*

¿Qué opinas de los emuladores de MSX pa PC?



SaveR&Mato
Sí,sí,sí,sí,sí...

- ¿Qué dicel Ramoni?
- No se, está loco...



Ramoni
Está loco.

Hombre, a mí no me gustan ya que es inviable la emulación de 60 o 70 Hz, aparte de esto tampoco me hacen mucho cargo ya que bla, bla, bla...





Hombre cualesquiera
Tiquismiquis oficial.

¿¡Y a mí que me cuentas!? ¡Joder tío! ¿Pero qué quieres? ¡Néstor, dile que no vengan a joder más! ¿¡No tiene ascensor en su casa o qué!?





Albert Molina
Otro que tal baila.

¿Qué pasa? ¿Qué no quieres subirte más en mi furgoneta o qué? No, lo digo por que a lo mejor te gusta más ir andando y bla, bla, bla...

MATO#34 y Ramones se han hecho una foto cada uno cuando repartían, pero se han mezclado y no saben de quien es cada una. ¿Podrías ayudarles a resolver este problema?



SUBVERSIVO

Os aseguramos que este es el último baile de nombres con la sección Secta Mesexe/New Secta Mesxe/Classic Secta Mesexe/...

¡Decálogo al uso del perfecto PCero!

A continuación expongo unas sencillas reglas obtenidas tras largos años de observación que pueden ayudar a todo aquel que se proponga el convertirse en un auténtico PCero:

- Debes evitar referirte a tu ordenador como PC, por que esto ya es un anacronismo, en su lugar llámalo Internet, Pentium, Windows, o simplemente multimedia.

- A poco podrás aspirar con tu multimedia si no tienes en él los mejores dispositivos que ofrezca el mercado, sea cual sea su precio y características. Normalmente más es mejor.

- Te equivocas si piensas que los pentiums de venta en las grandes superficies son la mejor opción, ya que, aunque se trata de modelos de primeras marcas sólo tú eres capaz de saber que es realmente lo mejor.

- Hazte amigo cuanto antes de alguien que trabaje en una tienda de informática cañera y enrollada, a quien darás el coñazo siempre que puedas. Este punto es condición sine qua non para seguir.

- Cuando empieces a relacionarte con los amigos de internet es preciso que dejes siempre claro que la mejor elección de componentes para un multimedia es la que tú has hecho, y que por ello tu ordenador es lo mejor que se puede encontrar. En caso de encontrar alguna resistencia por parte de alguien deberás imponer tus ideas elevando notablemente la voz y realizando grandes gestos de indignación.

- Si tu acceso a internet se muestra más lento de lo



PCero al uso.

mentira, la otra persona no tiene por que conocer estos detalles.

- Si en una charla con tus amigos se junta alguien que haya escuchado vuestra conversación y se mete en ella mostrando unos conocimientos superiores a los tuyos debes intentar ridiculizarle por todos los medios, incluyendo mentir como un bellaco y soltar estupideces a mansalva. Este tipo de sujetos suelen ser especialmente cargantes.

- Llegará un momento en que conocerás (en clase, en el trabajo...) a un tío aficionado a algún modelo no pentium de ordenador, normalmente un modelo ya anticuado y obsoleto, que ni siquiera es un PC. Hay que saber tratar a esta gente,

tienen nosequé chip de música. Ridiculízale inmediatamente con sus "musiquillas" como si de un niño pequeño se tratara. Recuerda que tú tienes Soun Bran Van Baster, ¿qué puede tener él?

- En alguna ocasión puede ser que el tío este te cuente que él programa a nivel de máquina en ensalvador o algo así. Inmediatamente interrúmpele para dejar claro (en voz alta y como si te molestara) que tú también sabes programar el video de casa y no lo vas diciendo por ahí. Esto debería bastar para que ese imbécil se callara.

- Lo último es que te venga con el cuento de que ha conseguido con su aparato descubrir pantallas secretas de un juego de Play Station ¡en CD ROM! (verídico), lo que naturalmente es imposible. Olvida cuanto antes todas estas gilipolleces y a ese subnormal.

- Para olvidar este triste episodio de tu vida sigue con más fervor con tu multimedia o internet. Puedes empezar a "traficar" con programas entre tus amigos. Ya que tu equipo es el mejor (indefectiblemente) debes estar preparado para este tráfico, ya sea a nivel de sacar copias como sea o a la hora de conseguir cualquier tipo de programa (las imágenes pornográficas es lo más rentable). No dudes en cobrar un buen pellizco por un programa a quien sea, incluso a tus amigos. Los favores para las mujeres, y vender, hasta a tu madre.

- No suele pasar, pero puede que atravieses una pequeña crisis, que notarás cuando vayas cada tres o cuatro meses a gastarte cincuenta o sesenta mil pese-

diálogo de percebes

- Buenos días.
- Buenas tardes.
- Le traigo estas dos pizzas.
- ¿Qué son?
- Una cuatro estaciones y creo que una bolognesa.
- No, que qué son.
- Dos pizzas... ¿no?
- ...¡Que cuánto es!
- ¡Ah!, caramba amigo, haber empezado por ahí.
- Por ahí he empezado.
- Sí pero es que la violencia no va conmigo.
- Eso es por que nunca ha estado en una ru de Basuralona.
- A lo mejor es que no tengo suficiente dinero.
- Entonces haga un juego y véndalo.
- ¡Sí hombre! Para que luego por la noche me arreen un sopapo.
- ¿Ve?, eso es violencia.
- Cierto. Tendría que ir a alguna Ru de esas...
- Además podría hacer unas gestiones en Barcelona.
- Pero eso sería si quisiera un disco duro SCSI.
- ¿De cuánto lo quiere?... ¿Wide SCSI?, ¿Ultra SCSI?, ¿Algo SCSI?
- No, es que...
- ¿Le ha costado el interfaz más de cincuenta mil pesetas?... Si quiere le hago unas gestiones en Barcelona...
- Pero, ¿no tenía que hacérmelas yo?
- No creo que sea esquipassa.
- ¡Bha!, un amigo de Valencia me conseguirá un jardis.
- ¡Es un escándalo!
- Ya me desharé de él.
- ¿Con violencia?
- ¡Sí hombre!, para dar extras estoy yo.
- Hagamos un SD extra 134 páginas.
- ¿Está loco? ¡Llevaría un retraso de 89 meses!
- Y encima luego nos ignorarían.
- ¡Autovermietung!
- Bueno, eso no era necesario.
- Es neo mallorquín.
- No olvide que si es ad hoc sirve igualmente.
- Pero el líder de la sociedad no lo toleraría.
- Pero la cuestión es el concepto.
- ¿Por eso no quiere llamar al Norte?
- Por eso y para que no me lo reproche toda la vida.

¿Qué piensas del plagio de esta sección que hay en la antiportada?

Trunks

Es importante.

Hombre, no había caído en ello, pero ya ves. Lo que tienes que hacer es registrarte a tí mismo.






Diego Millán.

Es conocido.

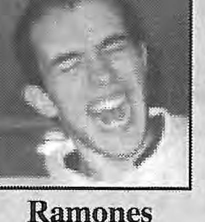
Eso pasa por dejar que Néstor lea cosas para adultos.

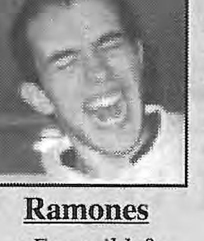



Ramones

¿Es posible?

¡Qué zojjo el Néstor! ¿Te duele mucho? Seguro que está debajo de la cama escuchando todo. Es una putada que te hagan eso, yo lo digo por que bla, bla, bla...



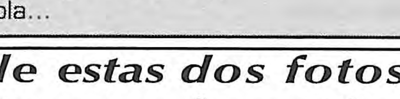



Option

Y tú, ¿de quién eres?

No sé, yo tengo un MSX, ¡un MSX es un MSX1! ¡¿no?! ¿Qué hago yo aquí? ¿Para qué he venido?

¿Sabrías decir cuál de estas dos fotos hechas en el pueblo del Pazos es la auténtica?







¡SUPERNOTICIA BOMBA! El Ramoni ya no es el Capitán.

El mundo del MSX recibirá un golpe del que tardará en recuperarse al conocer la noticia de que el Club Mesxes pierde a su Capitán de toda la vida: el Ramoni reniega de ese papel y ahora es el HNéstor el que ocupa el cargo provisionalmente hasta la próxima reunión ordinaria del Consejo Superior del Club. Dejamos estas páginas para que los afectados expresen sus opiniones.

Ramoni.
- Agradezco a Subversivo el que me deje expresar mis razones libremente y sin sentirme coaccionado por parte de...
- Oye, perdona, pero si no vas a insultar a nadie me gustaría que me dejaras llevar a mí el ritmo de la entrevista.
- Yo sólo quería dar muestras de mi talante respetuoso y altruista que...
- Sí, pero a nosotros esto no nos interesa. Queremos que nos cuentes que os habéis peleado y cosas de esas.
- Pero es que no nos hemos peleado, si no que...
- Pues si no os habéis peleado, ¿por qué dejas el cargo?
- La verdad es que no podía poner todas las fotos mías que yo quería.
- ¿Y ya está?

Pues no, la verdad es que...



Ya no es el Capitán.

toda la atención.
- ¿Qué hay de cierto en que cada vez dedicabas más tiempo al Linux y cosas de esas?
- ¡No, no! ¡Mentira! ¡Toda mi vida ha estado dedicada al MSX exclusivamente!
- Para terminar...
- Soy una pérdida importante para el club, pero con mis enseñanzas serán capaces de afrontar casi todos los retos que se le presenten.
- Muchas gracias.
- Oye, pon mi foto si puedes...

Resto Club Mesxes.
- Por lo que dice el Ramoni este debe ser un momento

- M: ¿Y?
- N: Pues eso, que hay que ver como lo hacemos a partir de ahora.
- M: ¡Buf!, yo no tengo nada de tiempo, tengo un puñao de cosas que hacer.
- N: Ya, pero habrá que ponerse.
- ¿Os esperabais esto?
- S: No se, yo como ya sólo hacía las portadas.
- N: Pero bueno, habrá que seguir con el SD, ¿no?
- M: Yo ya le había dicho que cortara lo de las suscripciones...
- No os veo excesivamente preocupados por esta pérdida...
- N: Hombre, sería cuestión de hacer algo, pero ya lo miraremos.
- S: ¿Y qué pasa si se va el Ramoni? Como que voy a dejar mi trabajo.
- M: ¡Vaya! Ni que él hubiera hecho la guitarra o el tocadiscos.
- S: ¿Lo has visto?
- M: No.
- S: ¿Y la máquina original?
- M: Sí, en el Porto Pí.
- ¿Qué pasará en el futuro?
- N: ¡No se!, no creo que tenga que pasar nada.
- Parece que todo va a seguir igual o es que no os afecta excesivamente.
- N: No, si nos ocupamos nosotros no pasa nada, vamos, digo yo.

Diálogo de percebes

- Buenos días.
- Buenas tardes.
- ¿Qué duda cabe?
- Oiga si empezamos así lo llevamos claro.
- Aquí lo que hace falta es alguien con empuje...
- ¡Cierto!
- Alguien que sepa lo que es mandar.
- Yo me voy.
- Pero si yo no se lo he mandado.
- Pero usted no es el capitán.
- A partir de ahora sí.
- ¿Por qué?
- Por que usted se va.
- Pero eso es una reverberancia recursiva.
- ¿Qué le vamos a hacer?
- Podríamos hacer una fiesta.
- Ahora estoy muy agobiado.
- ¡Pero si no ha salido de la cama!
- Es que con el frío que hace.
- ¿Por eso se va a su pueblo a ponerse la boina?
- No, si le parece me voy a Cuenca.
- Vayamos.
- ¿Usted no será por un casual representante de alguna importante empresa del sector químico, preferentemente alemana?
- No señor, yo lo más que hago es viajar.
- ¿Por que motivo?
- Me dedico a gestionar.
- Ya veo.
- Gestionar en general.
- ¿Podría gestionarme un retraso?
- ¿Para una empresa química alemana?
- No, es que somos un grupo de amigos que hacíamos un fanzine.
- Ya, de juegos de rol.
- No, de máquinas obsoletas.
- Luego usted debe tener conocimientos de computadoras.
- Así es.
- Le contrato.
- ¿Dónde firmo?
- ¿Para qué?
- Para que quede una constancia al uso.
- De eso nada, en todo caso le doy 10 días

¿Qué opinas de la situación del sistema?



Pazos

¿Compraste?.

¿¡El sistema!? ¡Vaya una paja! ¡Desde que me fuí, no ha salido nada que valga una mierda!¡Os voy a dar ostias como panes!




Matra

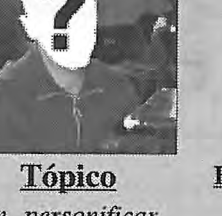
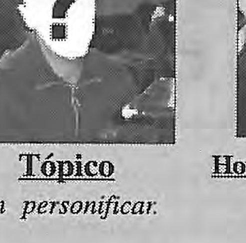
¡Compra Matra!

Buy Matra! Compra Matra! El Option ha comprado Matra! Desde que hemos entrado nosotros está bastante bien, ¿no?









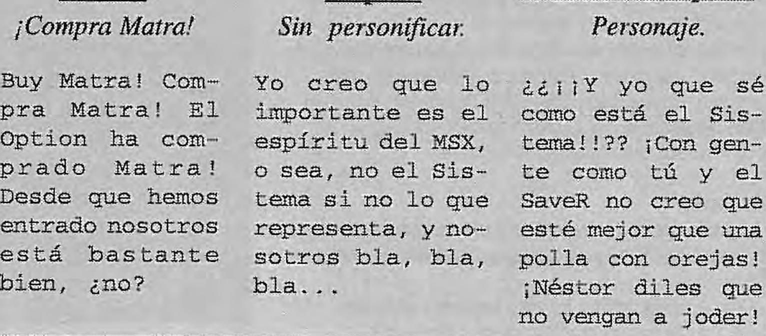


Tópico

Sin personificar.

Yo creo que lo importante es el espíritu del MSX, o sea, no el Sistema si no lo que representa, y nosotros bla, bla, bla...





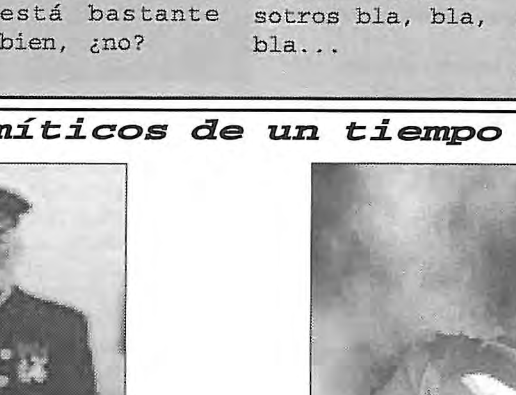
Hombre Cualesquiera

Personaje.

¿¿¡¡Y yo que sé como está el Sistema!!?? ¡Con gente como tú y el SaveR no creo que esté mejor que una polla con orejas! ¡Néstor diles que no vengan a joder!

Dos seres míticos de un tiempo pasado...



para que haga que le despida.
- Supongamos que no lo consigo.
- Entonces estaría obligado moralmente a ser responsable.
- No podría venir con el barco de la noche...
- Piense que hay gente que reparte pizzas.
- Sí, pero también hay uno que tanto que hace que no hace nada.
- Me lo explique.
- Imagínese, que la frase anterior tendría que haberse creado hace por lo menos tres semanas.
- ¡Eso es imposible!
- Y la última de este diálogo también.
- ¡Me siento ofendido! ¡Es usted una especie de apócope!
- ¿Y eso?
- No se lo puedo decir, ya que no puedo leer las direcciones de memoria impares o algo así, no me acuerdo.
- Pues habrá que hacer algo.
- No querrá que lo arregle.
- Yo creo que con un corte axial...
- Quite, quite... ni que estuviera bajo tratamiento con Nesopodín.
- ¿Lo conoce?
- Pues.
- Ahora parece usted uno del Norte.
- Del Norte del país, supongo.
- Se que es un sitio que está muy lejos, y por el que pasan autocares cada nueve horas y tardan tres años para las reuniones, o algo.
- Por eso no viene.
- ¿Qué duda cabe?
- Cualquiera diría que trabaja en una empresa química tal que bla, bla, bla...
- Que se vaya a vivir a Cuenca.
- ¡Empujémosle!
- Qué talante tan emprendedor.
- Eso usted que está montado en el dólar.
- Le vendo una MamóndaRRiver.
- Y le denuncio, loco de mierda.
- Usted perdone señor coyuntural.
- Pues ya le presentará mis respetos a su señora.
- ¿A mí quien?
- Hasta incluso.
- (Onomatopeya al uso)



El Comandante Norton.



El Capitán Ramoni.

¡Deténgase insensato! Dirija su atención hacia este anuncio que va a cambiar su vida de una forma radical. ¿O es que acaso no está cansado de tener siempre los mismos periféricos? Renuévelos icso facto y sin mayor dilación con NéstorSCaSI. Con NéstorSCaSi podrá hacer realidad lo que siempre quiso: imprimir un nuevo aliciente a su aburrida vida de abnegada dedicación al Sistema. Olvide por siempre jamás el tener que buscar razones para cambiar todos los periféricos al uso en muy poco tiempo y sin remordimientos de conciencia: con NéstorSCaSI esto es inevitable, ya que los destruye sin compasión y en un lapso de tiempo que hará época. NéstorSCaSI es un compendio de mis mejores tretas en el uso de los periféricos que permite su destrucción total a través del puerto serie configurado con una distribución asimétrica de la memoria accesible a través de la gestión de interrupciones al portador: ¡la más alta eficacia a su servicio! Una muestra de lo que algunos ya han conseguido:

- "*¡Es increíble! ¡Mis motores paso a paso estallaron cuando cogí el paquete de NéstorSCaSI!*" Yombo.
- "*Nunca pude imaginar semejante esparcimiento de antónimos*" T. D.
- "*Die spanien guitarren mit nationalgericht schmeckt erst NéstorSCaSI! Autovermietung!*" Pep Antoni.
- "*¡Desde que llegó a mis manos pude dar rienda suelta al más desenfrenado consumismo!*" Proverbio popular chino.
- "*Oye, que dicel Ramoni que ya no es el Capitán*" Néstor.

Si Vd. quiere ser uno más de ellos no pierda tiempo y pida cuanto antes este fabuloso premio para consigo mismo sin coste alguno. Se que se muestra naturalmente cauto, cuanto menos, ante esta afirmación, pero para librarle de cualquier temor le ofrezco mi Garantía Total:

- El futuro... es como un SCSI discontinuo pintado en un MSX...
- ¡Bebe imbécil!, que el alcoholismo es cosa de hombres.

¡Pida ahora su ejemplar de NéstorSCaSI con la más completa información técnica que le ayudará a desarrollar futuras aplicaciones! Además recibirá de regalo un juego de cuatro pácticos posavasos de color azul que llevan escrita la palabra "mandrágora".



Antes. **Después.**

- Bueno, también estaba un poco cansado, ya que tras largos años de lucha encontraba que mi espíritu necesitaba algo más, un aliciente que me permitiera desplegar de una forma aún más contundente todas mis dotes de mando y mi gran personalidad que ha hecho de SD MESXES un símbolo a nivel internacional y bla, bla, bla...
- ¿Y no ha habido malos rollos ni nada por el estilo?
- Pues no, la verdad es que...
- ¿Cómo crees que se sienten los restantes miembros del club con esta decisión tuya?
- Imagino que sentirán este momento, ya que yo era para ellos un referente, ha de ser duro para ellos por la admiración que me profesaban, pero no dudo en que sabrán salir adelante.
- ¿Y el futuro?
- Seguiré colaborando con el club, qué duda cabe, pero ya no seré yo el encargado de realizar todas las gestiones. Tengo ante mí una serie de proyectos que merecen de mí

duro para vosotros.
- Néstor: ¿Por qué?
- Pues por que deja de ser el Capitán del Club.
- N: ¿Ah sí? Pues no lo sabía.
- SaveR: ¿El qué?
- N: Que el Capitán ya no quiere ser el Capitán.
- S: ¿No? ¿Y eso?
- N: No sé, pregúntale a este.
- Es un hecho confirmado: el Ramoni ya no es vuestro Capitán.
- N: Pues sería cuestión de ir mirando que vamos a hacer ahora.
- S: Yo tengo trabajo, y tengo que irme a Japón.
- N: Bueno, pues tendré que organizar yo las cosas, por que el Mato no creo que esté por la labor.
- Mato#34: ¿De qué?
- N: Pues nada, de ser el Capitán.
- M: ¿Y el Ramoni? ¿No es el Capitán?
- S: Dicen que ya no quiere ser el Capitán.

- M: Y entonces ¿sólo empleas un contacto? Como si fuera un botón, ¿no?

¿Y?

- S: Sí, es un botón de jo hi estic.
- M: Entonces si haces chufuchuf no se nota.
- ¿Queréis dedicar unas últimas palabras al Ramoni?
- N: No sé, que le vaya bien, tampoco se va a vivir a otro sitio ni nada así, sólo que no es el Capitán.
- S: Me llevaré el teclado a la Ru, pero sin lo de abajo.
- M: Tienes que hacer un pograma en el que se pueda emplear todo a la vez. O hacer el programa del hombre orquesta.
- S: Y el mono en el hombro que coja el dinero...
- N: Joder, ahora que me fijo estos gráficos son una mierda después de ver los otros.
- Bueno, pues gracias por vuestras palabras.
- N: Y eso que la primera vez que los ví eran una pasada.
- M: A este botón le falla la luz.
- S: Ya...
- ...

Testimonio real.

Aún a riesgo de parecerles una presentación de la prosopopeya, no puedo dejar pasar la oportunidad de darles la bienvenida a esta su sección de lo raro y parasifrástico. En esta ocasión nos reúne aquí un hecho innegable: el abandono del trabajo de investigación y desarrollo en pro del estándar que, hasta hace poco, se llevaba a cabo en la Isla de Palma de Mallorca.

Y esto no puede negarse por tanto en cuanto sería hacer una apología de la antítesis: si aún queda algún miembro de eso que daba en llamarse Club Mesxes que todavía no ha sucumbido a la vorágine de la Internet dejando de lado la investigación del MSX, es por que ese miembro hace tiempo que ya no se dedica, ex profeso, a la susodicha investigación dicha anteriormente de antes (recuerden aquel sujeto que tan sólo quería disfrutar de los favores proporcionados, modus operandi, por el Astro Rey). ¿Obedece esto a un concepto que se mueve a unos niveles inalcanzables por el Sistema?

Sinceramente, no creo que esa sea la causa de tanta cobardía y redención al mismo tiempo, si no que habría que preguntarse cual es el mecanismo de propagación de las promesas futuras (sin llegar a decir venideras) que permite tanta "secta" y tanto "oye tal".

Por que es ahí donde le duele, el concepto de una nueva sociedad que no responde a los cánones predeterminados en la lógica del Sistema y que hace temblar todos los cimientos de una nueva veracidad desinformada atentamente, todo ello logrado sin la complicidad gratuita e inherente a un suceso de semejante magnicidio para con las redes cibernéticas, y que por ello tiene a bien situar su sede en el Rafal, sin perjuicio de otras causas que pudieran quedar pendientes y/o vistas para sentencia al desconocerse la autoría de tan deleznables hechos, ya que lo de viajar a Japón es harina de otro costal (todo hecho ufanamente).

De todo ello han de sacar conclusiones ustedes, ya que yo les espero aquí, para contarles en profundidad las cosas que pasan, a cualesquieras como usted.

Y a usted, ¿le parece gracioso?

- ¿Quién?
- El option, naturalmente.
- ¿Es ese el de la violencia?
- No, el option es un ser mitológico.
- ¿Y a qué se dedica?
- Hace gestiones en Barcelona, como por ejemplo evitar que el HNéstor se pierda.
- De momento se pierde visitar el Norte.
- ¿El Norte de la isla?
- No hombre, allí sólo hay una cosa que llaman Can Pipeta.
- Y con ese nombre de pelagatos, ¿a qué aspira?
- Anda que no mola. Imagínese que se encuentra la mejor.
- La jefa, la jefa...
- Hasta puede que encuentre el chicharro gordo.
- Lo dudo, pero en su lugar ha venido el caballero.
- ¡Qué cachondo!
- Se dedica a la violencia profesional, pero contenida para los malos.
- Yo sé de uno del Norte.
- Del Norte del país, supongo.
- No hombre, del Norte de Can Pipeta.
- ¡Qué pambolis que hacen!
- Y hablando de pambolis, ¿qué hay de las pizzas?
- Pues ya ve, una cuatro estaciones y una bolognesa, o algo.
- ¿No hay extra?
- Pero le llegará con retraso.
- Más tarda en llegar un Mega SCSI.
- Es que hay pa matarlo al japonés.
- Pues nada, traiga las pizzas.
- ¡Si las tiene usted!
- ¡Es verdad!, se me ha vuelto a ir la olla.
- Tranquilo, esto le pasa a un hombre cualesquiera.
- Sí, pero seguro que su olla no es de acero inoxidable.
- Pero no me cambie de tema...
- ¿Oiga? ¿Por qué se cree que aparece usted en el diálogo de percebes?
- Algún día me harán una entrevista falsa... mientras venga esa pizza de crema.
- Tenga también este disco duro ex-Ramones.
- ¡Es un escándalo!
- ¡Tooooonto!
- Hasta incluso.

"¡Aaaaargh! ¡No recordaba que aquí he situado la TPA de los sprites al uso!" ¿Quién no se ha encontrado miles de veces con este problema al programar una base de datos? ¿O quizá confundir la tabla de atributos de interrupciones con los ganchos de la pila en modo Z80? Yo estoy cansado de ver como algunas personas superan casi sin esfuerzo estos obstáculos mientras otras deben luchar contra ellos, casi siempre con resutados nefastos. Si es Vd. uno de estos últimos le interesará saber que pongo a su disposición de forma total la solución que esperaba: El NéstorMétodo. El NéstorMétodo es un conjunto de rutinas residentes mediante TSR's que trabajan con llamadas al operador y ocasionales POKE's y USR con matrices n-dimensionales. Todo esto permite una fácil interconexión fractalizada en tiempo real entre las distintas partes de un programa y los gestores de memoria subyugada. Estas sensacionales ventajas ya las disfruta alguna gente:

- "*Descubrí muchas disgregaciones que ni siquiera imaginaba: ¡gracias NéstortMétodo!*" C. E. Huesca.
- "*¡Lo vas a flipar! ¡Ya estaba cansado de tantas pajas*!" M. P., El Norte.
- "*¡Ostia puta! Mira, yo no obtengo beneficio, pero es por el sistema*" MdA, Barcelona.
- "*¡Si lo instalas en H.D. es un escándalo!*" S., D'Oli Clar.
- "*No sirve para nada. Es una porquería por que no responde a los cánones*" D. Z., Pucela.
- "*Autovermietung! Das Nationalgericht Pa amb Oli schmeckt erst richtig mit mallorquinischem Olivenöl*" Pep Antoni, Mallorca.

Por su propio bien no espere más, y consiga cuanto antes esta maravilla que ha de hacer de Vd. aquello a lo que siempre aspiró. Si le digo que no le supondrá coste alguno Vd. lógicamente recelará de mí, pero sepa que disfruta de mi Garantía Total:

- garantía de compatibilidad del formato.
- a tomar por culo.

¡Llame ahora y consiga El NéstorMétodo junto con toda la información técnica que le ayudarán a sacar el máximo provecho de sus futuras aplicaciones!

Además recibirá de regalo el libro "TPPAT a tí mismo en 10 días".

Antes.

Después.

- Si tu acceso a internet se muestra más lento de lo que te gustaría debes cambiar enseguida tu pentium y CD ROM por los últimos modelos que hayan salido. Aunque sólo cambie el led del CD ROM te garantizo resultados sorprendentes.

- Este último suceso suele darse precisamente al saber que han salido al mercado nuevos modelos de pentiums y CD ROM. Es entonces cuando realmente te das cuenta de lo lento que es tu internet.

- Es posible que alguien te diga que eso no es así, aludiendo a ignotos conocimientos técnicos. Inmediatamente debes mostrarte contrario a ello, y si es necesario sonríe como si le sacaras de un error al tiempo que le explicas que tú te has enterado de los últimos avances que avalan tu decisión. No importa si esto es

- Normalmente parecen personas felices con su elección lo cual es falso. Es necesario que les adviertas de su error siempre que puedas. Lo mejor es explicarle la capacidad de tu máquina o de cualquier otro multimedia moderno.

- Esto no suele dar resultado, así que puedes recurrir a ridiculizarle constantemente delante de la gente que haya en ese momento alrededor (en el descanso, entre clases...). Como normalmente los que escuchan suelen ser profanos en la materia alude continuamente a la diferencia entre las características técnicas de su cacharro y las de tu pentim. Ríete de él abiertamente, incluso.

- Es interesante cuando replican diciendo que ellos

tas en el material más avanzado para tu pentium. Cuando esto pase no desesperes y convéncete a tí mismo: eres feliz, eres feliz....

- Si lamentablemente todo esto no funciona no te preocupes. Por desgracia la gente como tú abunda, y siempre podrás pasarte al gremio de los choricillos en moto a escape libre con luces de colores y sin casco, o el de los niñatos en Chólomóvil 16 valves con ocho altavoces de 500 Watts y gorra cañera haciendo trompos las noches de los fines de semana por las rotondas, delante de los coches que esperan admirando tus dotes para la gilipollez suprema. Tranquilo, las reglas son las mismas que las arriba descritas, por lo que triunfarás igualmente.

Testimonio real.

Queridos amigos, bienvenidos a esta su sección de lo paranormal y lo extraño. Si en el pasado número pudimos disfrutar del testimonio real de una persona que logró sobrevivir al enviciamiento de los PCs (aunque últimos hechos parecen indicar que ha recaído con más fuerza todavía), en esta ocasión no vamos a tener menos concepto, ya que según rumores llegados de la Isla de Palma de Mallorca existe un ser mesxesiano que posee cinco MSX2 completamente operativos pero en cambio no dispone de ningún Turbo-R.

De ser cierto no cabe duda de que nos encontramos ante un ser antinatura por no decir de sexualidad equívoca. Por lo que se ve, el que todavía no se haya modernizado no obedece a motivos económicos ya que recientemente adquirió una videocámara, ni tampoco a que no se encuentren Turbo-Rs, puesto que ha visto como varios amigos sí conseguían el tan codiciado aparato, así que ya me dirán. Al parecer el interfecto sí dispone por lo menos de un interfaz SCSI, y cuando se le intenta convencer de que se adapte a los nuevos tiempos responde que el sólo quiere que se aparten y que no le tapen el Sol. ¡Señores: qué imagen! Huelga decir que este tipo de posturas es totalmente aberrante por tanto en cuanto no logran la felicidad. Discutir el hecho no propiciaría si no que quedase desvirtuado el concepto, y esto hay que lograr evitarlo con el objetivo de conseguir eludirlo.

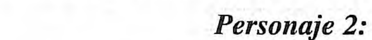
Pobre capullo...

No quiero que se me tome por un pedante, pero el celebrar las imprudencias ha de ser indefectiblemente consecuente con lo dicho anteriormente, no por el hecho en sí mismo, si no por alguna que otra onomatopeya al uso. Y por que soy liberal y no objeto nada al respective, pero bien podría citar aquello de "¡TPPAT hombre!" sin menoscabo para que por decir lo uno se me niegue lo otro. Es por ello que queda completamente desvinculado de legitimidad moral que es para lo que fue elegido, por lo que es lícito que nos preguntemos a quien favorece el juego antidemocrático, que es, en definitiva, la causa de que fuera concebido al anonimato.

Pero eso lo decidirán ustedes. Yo mientras les espero aquí, para contarles en profundidad las cosas que pasan, a cualesquieras como usted.





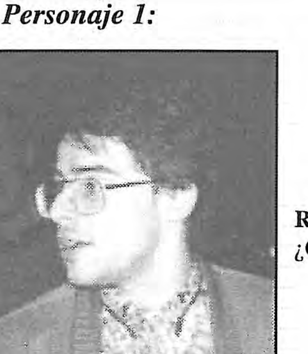
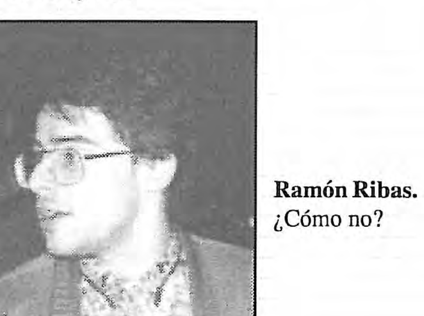


- ¿Un hombre cualesquiera al uso?
- *No, las onomatopeyas son al uso lo que el hombre cualesquiera es al chicharro gordo.*
- Pues me lo pone cada vez más difícil.
- *Pero alguien va a tener que habrirle los ojos.*
- Cierto, mejor me atiborro de MSX2.
- *¿No prefiere un Graphics 9000?*
- Hombre, por preferir prefiero una onomatopeya al uso.
- *Eso ya ha salido antes.*
- Así es, mejor evito repeticiones innecesarias.
- *Sí, por que yo además tengo una imagen que cuidar.*
- ¿No se la cuida su madre?
- *¿Mi madre?*
- Cuénteme las cosas buenas que recuerde de su madre.
- *Mi madre se ha comido a su perro.*
- Será al revés, tu madre se ha comido a mi perro.
- *Eso he dicho.*
- Sí, pero al contrario.
- *Eso no puede ser, por que mi perro es vegetariano.*
- Luego le gustará el tema de Son Banya.
- *¿Y que hay del galápago?*
- ¡Bha!, ese se fue al Cantábrico.
- *Entonces estará apoderándose del poder.*
- ¿De qué me habla?
- *Olvídelo, es una historia muy lejana.*
- ¿Está más lejos que el Cantábrico?
- *Que el Cantábrico de Ibiza, ¿quiere decir?*
- No, no quiero.
- *Allá usted, pero vigile el chorro de niños.*
- Tranquilo, están jugando con el coche de Darío.
- *Pues me despido ya, señor policía...*
- ¡Cuidado ahí! ¡Usted el señor policía!
- *¡Es verdad! Con tantas líneas ya no sabía quien era quien.*
- Recuerde que yo sólo estoy mirando aviones.
- *¿Sólo? ¿Seguro que no hay tema de Son Banya?*
- No. Y sigo sin saber para que sirve un galápago.
- *Ah... vale, entonces me voy con el girante volao a otra parte.*
- Le recomiendo que se lo aconseje.
- *Comprámele, comprámele...*
- ¡Hasta incluso!
- *¡Sin en cambio!*

(- ¡Muera todo!)

El Personaje

Personaje 1:

Ramón Ribas.
¿Cómo no?

Personaje 2:




Ramón Ribas.
Por si acaso.

Busque las 7 diferencias





SOLUCIONES

By Matotrenticuatro

NOTA
Este fanzine no cunde, pero el Ramoni sabe, sabe mucho.

Se las sabe todas

Marcos, te compensa?

que te cagas.

- Y que quieres que le haga, si lo mío con el soldador es puro talento natural, no soy nadie yo soldando cosas inverosímiles a mi Turb R, aunque no se pueda, no como tú, que además de tener una paja de ordena-

Pucela"... Pero sí sabes que estoy desarrollando el Puddle Land, que será el mejor juego nunca hecho para MSX, ¡aunque no todo el mundo pensará lo mismo!, pero lo será. Además después de esto tengo ya casi definido el Sonyc 2, que no tendrá ri-

nalidad, ¿no? Aparte de esto haré que el agua esté fría, como en el Sardinero, no como el agua meada esta que teneis aquí en Mallorca, que hasta al Armando le gusta.

- ¿Y alguna utilidad?

hasta la fecha...

- Pues la verdad no, y de no ser por los croissants x12 te habría mandado a donde Cristo se echaba los cuescos, por que bastantes sandeces oigo ya de boca de mis profesores para que encima vengas tú y bla, bla, bla... y cuan-

Pues nada más, espero que os haya gustado esta entrevista falsa que os presento en exclusiva, para que así me compreis el próximo número y pueda llegar a millonario, lo que nunca viene mal, ¿por qué no?

¡Muera todo!

TESTIMONIO REAL: COMO TE ARRUINA UN PC

El afán de Club MESXES por disponer de la última tecnología en la elaboración de SD MESXES se ha cobrado un precio muy caro en un miembro del Club...

Hola, soy el Capitán de Club MESXES. Voy a contaros algo con lo que espero ayudar a alguien que pueda estar pasando por lo que yo pasé. Enresulta que mi padre se compró un Pentium 200 hace un par de años, al que rápidamente empecé a habituarme para poder progresar en la maquetación de nuestro prestigioso fancine. Pero siendo como soy todavía un niñio, el uso del PC hizo que fuera cayendo cada vez más dentro de su propia parafernalia divisuatoria a base de tener que tragarme el Windows y sus errores. Pronto empecé a adentrarme en los misterios del CONFIG.SYS, o en la configuración del Windows NT, estaba perdido, cada vez quería más y más. Mientras mi MSX caía en el olvido. Cansado del Windows no dudé en adentrarme en el Linux, lo que significó el punto más bajo al que podía llegar: me pasaba horas y horas con el PC de mierda, mi padre me hacía trabajar para él con el PC, venían mis amigos a casa y como no les hacía caso me desvalijaban la despensa... fue terrible, yo no era consciente de ello, por que era feliz con el PC y con Internet y multimedia. Hasta que un día en mi cuarto vi una cosa rectangular que me resultaba vagamente familiar, estaba conectada a un monitor, de repente vi una figurita clave: ¡era el logo de MSX! ¡era mi antiguo ordenador al que ya no recordaba! Lo encendí rápidamente y entonces sucedió... siempre viviré marcado por ese día: la batería del MSX se había descargado, y no me guardaba ni el PROMPT ni el SET SCREEN... me sentí fatal. Lloré mucho, y decidí enviar a la mierda el PC de mierda, quería ser yo mismo, quería ser como antes: un niñio. Todavía sigo enganchado un poco al PC, pero ya tengo claro que el PC es una máquina, y el MSX una forma de vida. Lucha por ello. Saludos.

Capitán cualesquiera.

ocasiones mis copilotos mostraron visibles síntomas de fatiga, pero finalmente consiguieron resistir a fin de lograr el objetivo."

Ramón no se rinde y piensa superar este récord. "El año que viene lo intentaré con un sitio aún más espacioso e intentaré superar las 12 horas", ha declarado. Por otra parte no quiso adelantar ninguna exclusiva sobre el contenido del Urolink 5 ni sobre sus próximas importaciones de soft, siempre tan exitosas.

mantenga ojo avizor a fin de evitar desgracias personales y que tengan a mano los siguientes teléfonos:

Bomberos: 080 — *Cruz roja: 93 - 300 20 20*

Policía: 091 — *Servicios funerarios: 93 - 300 50 61*

Dirección General de Tráfico: 900 - 12 35 05

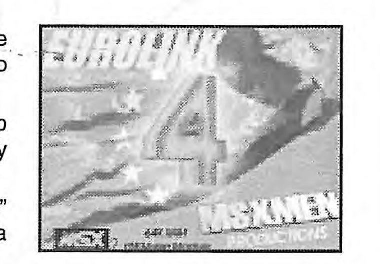
Ramón Ribas: 93 - 458 80 11



Llorón cualesquiera

¡NO ME HABEIS COMENTADO EL UROLINK 4 NEL SD#12! ¡¡YA NO OS HAGO AMIGO!!

No llore usted buen hombre (cualesquiera). Aquí tiene vuecencia su comentario.





Perpetrado de nuevo por la pareja infernal Ramón Ribas + Daniel Zorita, aquí tenemos la cuarta entrega de este diskagazine. De nuevo usa la técnica de "compresión de la muerte", por lo que tenemos más more cosas en el mismo sitio (eso sí, hay que ver lo que pesa el disco...)

Pampezar, en "análisis", tenemos el ídem de varios jueguecillos recientes, entre ellos el superéxito de ventas Be Bop Bout! y el Sonyc (¿qué juego es ese? No lo conozco...), amén de unas cuantas demos musicalizables. También hay algunas fotillos de juocos

"Utilidades": pos eso, algo sobre el LoadROM del Madurgador y el DDIR del Armando Periscoperez. En "previews" hay varios algos sobre soft en producción (casualidad mundial: casi todo son juocos españolescos), destacando la utilidad que será llamada a revolucionar el mundo mundial de la programación en MSX: NestorBASIC, por supuesto.

"Noticias": idems cortas, una entrevista a Koen Dols, un par de encuestas y algo sobre Cybertouch en "quien es quien". "Reuniones MSX": eso (con muchas fotos). "BBS e internet": comentario del COMS 6.5 y MSX-Blue, y unas cuantas direcçaos web interesantes. En "Hardware" se habla del ACC-NET (¿aún no lo tienes?) y algunas noticias cortas. Y para acabar, el fantabuloso Easymbler en la sección de programación.

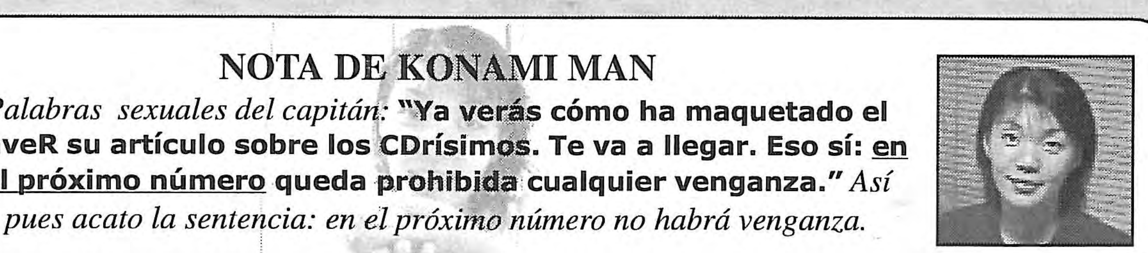
¿Para acabar, dices? ¡¡NORL!! Eurolink 4 incluye una promo del Pentaro Odissey 2 y software comprimido (DDIR, MSX-Blue, Unzapp, una demo del Be Bop Bout! y musiquillas de Dandan), y además las fotos se ven de placa madre aún en SCREEN 8 gracias a un nuevo sistema de visualización inventado por el Zorista tal que bla, bla... vamos quen resumen, está mu majo y vale la lástima. Pero la etiqueta está muy mal pegada y se caerá enseguida. Allá tú.

*Estos dos intrépidos personajes, verdaderos artífices del **SD#12**, no sólo generaron el fichero PostScript sin problemas de ningún tipo, sino que lo enriquecieron con un anexo realizado mientras el fichero era generado (ya que el ordenador empleado era del tipo "multitasca" - **Multitaberna** en castillero-). Hoy, eones después, nada ha quedado de aquel **SD#12**, pero en los yacimientos arqueológocos de Futbol City (la antigua Barcelona) han sido hallados restos del mítico anexo, que pueden ustedes ver reproducido a continuación.*



NOTA DE KONAMI MAN

Palabras sexuales del capitán: **"Ya verás cómo ha maquetado el SaveR su artículo sobre los CDrísimos. Te va a llegar. Eso sí: <u>en el próximo número</u> queda prohibida cualquier venganza."** *Así pues acato la sentencia: en el próximo número no habrá venganza.*



34º mandamiento:

te suscribirás a SD MESXES hasta que la muerte os separe

Dios está contigo. Concretamente te espera en la C. C. número 29.91.392.819 de la Caja Postal.

No se nos ha ocurrido nada decente para poner aquí, pero de todas formas nos hacemos cargo.

¡Purifica tu alma y tu bolsillo!

Un simple donativo de 2000 pesetas (2800 en europa, 3200 en sudamérica) hará feliz a tu prójimo durante 4 números.

re de la vida venden material meclesiástico. Hablando de esto, hace unas semanas un amigo se fué a lo nihones, y se metió en Akihabara para comprar un GT y algunos juocos. Para no perderse se fué con el mapa que hice para la última SD, donde aperecen marcadas las tiendas donde comprar coses. Pues bien, el tio a vuelto a esPAña y me ha dicho que ni la mitad de las tiendas tenian ya material mesxero. Jeeeeeee...

Na, sección de webs omolarienses, el gollo PROJECT EGG (ejé ejé) y... se acabó. Coño, ¿ya sacabao? pues no ha dolio tanto como pensaba.

Conclusancia: El Mazinger que venden en OSAKA de 2 Mts cuesta 300.000 Yenes. Pero te lo alquilan un día por 1500. Mola.



EXTRA! EXTRA! - QUIEN TE HA HABIDO QUIEN TE EH.



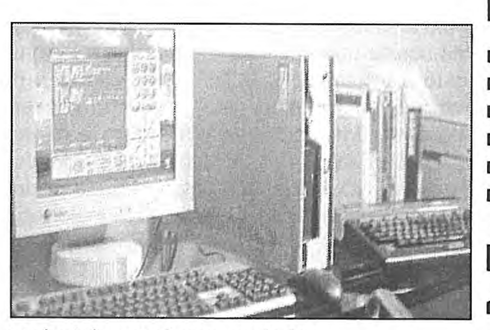
>> Magazine para maquinitas obsoletas de ir por casa.



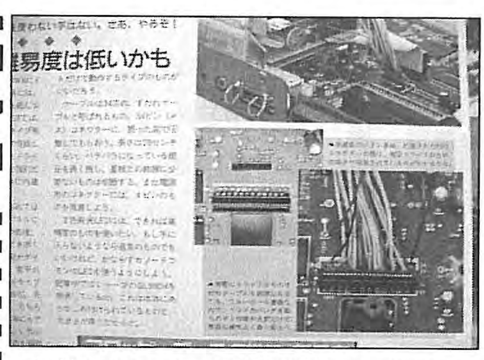
>> Para Windows XP y Windows 2000! Emulador MSX PLAYer!!



>> Compresemele un MSX



>> Instalesemele un emulador


易度は低いかも

>> Hagase cargo instalandole un nuevo teclado al Turbo Gran.


Windows版MSXPLAYerのインストールと実行

Windows版のインストール方法

>> Hagase cargo instalando el MSXPLAYer. (Tarea dura donde las haya)


MSX turbo R
テクニカル・アナリシス

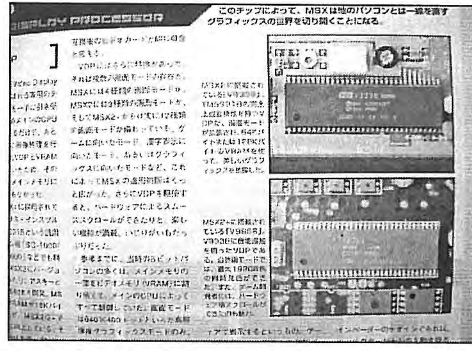
メモリーマッパーに関して、2カ月ほど解説してきたけど、これまでの説明でマッパーの概要はわかってもらえたかな? さて今月は、いままでのまとめの意味も込めて、MSX-DOS2が管理する、メモリーマッパーに関連した技術資料を公開しようと思う。マシンのマニュアルには載っていない貴重な資料だから、永久保存版だよ。

ちょっといい用語解説なのだ

拡張BIOS

表1 マッパー変数テ

>> Technical Handbook del Turbo Gran.


このチップによって、MSXは他のパソコンとは一線を画すグラフィックスの世界を切り開くことになる。

>> ¿Qué es el VDP del MSX.?

Y esto es todo. ¿Seré yo que no lo flipo bien o es que la revista se basa más que nada en los emuladores y va dirigida a un público muy mucho?

De todas formas algo hemos conseguido, Y esto comparado con como estábamos hace solo un año ya es mucho. Ya veremos que se les ocurre una vez que la gente haya aprendido a instalarse el MSXPLAYer y tengan n mil juegos. En este plan pueden aguantar algunos números más, pero pronto la gente emuladora exigirá ver comentado software de novedad, y los obsoletos algo más parecido a la antigua MSX Magazine, o a lo mejor no, o sí, o no.

De molumento volvemos a tener una publicación de MSX en la calle, manque esté en chino.



El PutO

MSX hot numbers

Andaba yo zascandilleando sin rumbo fijo por la pasada ru de MadriSX, cuando encontreme ante mis napias con un producto cuando menos significurioso expuesto en el stand de Calamar Group. MSX Hot Numbers rezaba el titulillo del algo, y no habría pasado de ser una novedad más entre las cienes y cienes que cada día aparecen para nuestro bianamado sistema, si no fuera porque resulta que el juoco en cuestión está hecho en NestorBASIC. "¡Caramba!", dije para mis afueras, "A cobrar el impuesto revolucionario tocan". De todas formas esta vez no fue tan gratificante el expolio, pues el juego en cuestión es freeware y sólo se pagaba por la caja y los disketeketes. Pero algo es algo, con lo que me ahorré me pude comprar un helado de espaguetis de esos que no existen.



MsxKun es el autor de esta cosilla (más las músicas de mister Dopico), que podríamos clasificar como puzzlero-habilidoso. En el lateral de la pantalla aparece un Bin Laden que representa al ordenador que juega contra ti, y una japopaya de las buenecillas que representa al jugadero (caramba, esta iconografía sí que es original). Y en el centro está el área de juego, compuesto por un tablero con casillas rojas y verdes, cada una con un número de 1 a 10 marcado. Tú te mueves horizontalmente y el ordenador verticalmente; cada vez que selecciones una casilla, sumarás (si es verde) o restarás (si es roja) a tu puntuación el valor marcado en la idem, e ipsofacto seguido el ordenador se moverá también y escogerá una casilla, con idéntico resultado puntuatorio para él. Y asín GOTO 10 hasta que no quedan casillas, y si al final tienes más puntos que el laden"osama.bin", pues pasas a la siguiente fase.

Y eso es lo que es, hay un total de 32 fases, cada una con un dibujo mesxesiano de fondo que se va descubriendo a medida que se eliminan las fichas (prefeririese fondos de japopayas indecentes, pero wé). La primera fase tiene el dibujo de la portada del Vampire Killer, y el resto no os lo digo para no chafaros la sorpresa (es que si digo que no paso de la primera quedo muy mal). Las musiquillas son FM, de esas que suenan y tal, y supongo que habrá una música por fase, o puede que no, tampoco en este caso quiero chafaros la sorpresa (ejem).

Conclusancia: simple pero bien hecho, y entretenido si eres mínimamente habilidoso, pero es que lo mío es el Nemesis, lo siéntolo. Te diría que lo compraras, pero es que como es gratis no podrás... bueno, es secta, puedes comprarlo si se abende en alguna ru de esas de por ahí, o si lo tiene tu vecino cópiatelo, o a las malas escribe al payo y pídeselo, está en megapeich@yahoo.es (jom peich: http://es.geocities.com/megapeich). Joer ya son las 15:40, tengo que irme a trabajar, con el asco que me da el Visual Braille ese... esto del campotraviesa unipersonal no me mola ná.



En fin, que queda demostrado que el NestorBASIC es lo más more. Paz, amor y amistad.

Konami Man



Dicen que no hay uno sin dos, o 34 sin Mato, o algo asín. Así que por si acaso, para complementar la entrevista a Yamashita que has podido leer en páginas anteriores (si el maquetador no la ha cagao), hete aquí la entrevista, aparecida en la misma revista, a otro pez gordote del mundo del MSX Nipón: Kazuhiko Nishi, jerifalte de ASCII en sus tiempos mozos. Lo más significurioso es que la iniciativa de traducir también a Nishi la tuvo la propia Kyoko, está claro que esta chica tiene futuro. En cuanto se termine el Nemesis la pongo a programar.

Y por cierto, que si la idea de Yamashita sobre el MSX3 no os moló, quizá la de este hombre os haga más tilín. ¿Qué tal comprar un MSX de un chip en Akihabara? Pues eso, ¡que te calles y leas ya!

En 1983 produjo la norma unificadora MSX, que ha revivido 20 años después como software. Hemos hecho una entrevista a Kazuhiko Nishi, y en ella hemos descubierto algo sorprendente: MSX PLAYer no es el final, sino el principio del "revival". ¿Cuál es el escenario del retorno del MSX? ¿Qué es el MSX de un chip? Ahora podremos conocer el gran plan de Nishi.

Me alegro de haber hecho el MSX

***MSX Magazine:** El MSX fue lanzado en 1983, así que en 2003 cumple 20 años. ¿Cómo han sido estos 20 años para el MSX?*

Nishi: 20 años es mucho tiempo. Quien nació entonces ya tiene 20 años, y quien tenía 12 años ya se ha graduado en la universidad. La mayoría de la gente que trabaja con ordenadores hoy en día han usado MSX de pequeños. Había muchos niños a los que les gustaba la Famicon de Nintendo, pero eso era sólo para jugar; en cambio, los niños que usaron MSX ahora dicen que gracias a eso pudieron entender cómo funcionaban los ordenadores. Para ellos, el MSX fue el primer ordenador; en ese sentido, me alegro de haber hecho el MSX.

En aquella época había ordenadores populares como los NEC, PC-6001, PC-8001 o el PC-8801, pero el MSX era una máquina espectacular porque se trataba de un sistema abierto: los usuarios conocían todos sus circuitos, su OS y su BIOS y sabían cómo usarlos. Tanto el hard como el soft eran abiertos. En 1981 apareció el PC de 16 bits de IBM, y se puede decir que el MSX fue el último sistema de 8 bits.

El próximo objetivo es el teléfono móvil

***M:** Entrando en materia, ¿puede hablarnos de MSX PLAYer? El hardware del MSX se ha convertido en software, ¿verdad?*

N: Al diseñar el MSX, la idea básica era que tuviera una CPU Z80, un procesador de video y memoria. Para el primer MSX usamos como procesador de video el 9918 de Texas Instruments, pero después ASCII y Yamaha produjeron un chip mejor, el 9938. La gran característica de esos chips era que la memoria de video era independiente de la memoria usada por la CPU, y usaban un sistema de envío de comandos al procesador de video para ejecutar órdenes gráficas como por ejemplo dibujar un círculo. Para enviar los comandos se usaban los puertos de E/S de la CPU.

Esta forma de hacer las cosas ha evolucionado y se ha convertido en juegos de instrucciones multimedia especiales para gráficos, como pueden ser las MMX de Intel o el 3DWOW! de AMD. Creo que la idea de enviar comandos al chip de video proviene del VDP de los MSX.

***M:** ¿Es decir, que las ideas aplicadas en el MSX han elevado la calidad de los ordenadores actuales hasta el punto de que se ha podido producir el MSX PLAYer?*

N: El MSX PLAYer se ha podido producir gracias no sólo a la evolución del hardware, sino también al auge de internet. Cuando se hizo el MSX no sabíamos nada de internet ni sospechábamos las posibilidades de comunicación que podían ofrecer los ordenadores. Pero ahora, cuando el uso de internet de alta velocidad está bastante extendido, el software puede circular por la red aunque no pueda circular en forma de cartucho ROM. Gracias a ello podemos tener una nueva plataforma que se basa en una idea distinta a la de los MSX anteriores.

***M:** Ya se ha empezado a vender software de MSX por internet gracias al MSX PLAYer, ¿verdad? ¿Qué planes tiene para MSX PLAYer en el futuro?*

N: Actualmente MSX PLAYer está disponible en versiones Windows y Pocket PC; ahora estamos haciendo las versiones para Linux y Mac, así que pronto se podrá usar en cualquier ordenador. Me gustaría que funcionara también en los teléfonos móviles, quiero poder jugar en mi teléfono a los juegos que jugaba hace años.

El plan es el siguiente. De momento producimos MSX Placer para que funcione en los ordenadores como primer paso, y después pensamos hacerlo para teléfono móvil. Primero la gente jugará en su propio ordenador, y luego con el teléfono móvil. Se podrá jugar aunque no tenga una máquina de juegos.

Falta pensar cómo ponerle doporte para MPEG4 y AAC (Advanced Audio Coding) a MSX PLAYer. Pienso que en el futuro se usarán esas tecnologías para ver imágenes en internet.

***M:** Ajá, entonces podremos ver videos en el teléfono móvil mediante MSX PLAYer...*

¿A dónde han ido los hombres de CPU de Japón?

***M:** Primero los juegos y después el video, ¿verdad? ¿Y después?*

N: Se podrán aprender los primeros pasos sobre los ordenadores gracias a la arquitectura abierta de hardware y software que constituía la idea básica del estandar MSX.

Los aficionados a los ordenadores y la gente que quiere aprender sobre ellos dicen que pueden fabricarse su propio ordenador compran la placa base, una CPU de Intel y los componentes, y ensamblándolo todo. Pero no se puede decir que eso sea hacer un ordenador. La CPU de Intel es muy complicada y no se puede entender, por ejemplo hay conceptos como el "branch prediction" y el "out of order execution" que quedan ocultos. Todo el mundo escribe sus programas en lenguajes de alto nivel sin pensar en el hard, no usan el ensamblador. Por eso no imaginan que hay un modelo de registros ni imaginan cómo la señal pasa por el bus entre la CPU y la memoria; aunque existe toda una lógica implícita, no la conocen. Eso es un problema.

***M:** No tienen conocimientos de hardware.*

N: Creo que está disminuyendo rápidamente el número de ingenieros de hardware. En realidad el hardware es muy intreresante; lo verdaderamente importante no es montar físicamente el ordenador sino comprender su lógica, pensar primero el programa en términos de un lenguaje de alto nivel e ir bajando entonces hasta llegar al nivel de los registros del procesador. Creo que eso debería ser lo más importante en la enseñanza de informática, si no, nunca se podrán unir el diseño del software y el del hardware.

Es como el estudiante de ciencias y el de letras: el de ciencias no puede saber de letras pero sí al revés. Del mismo modo, el ingeniero de software no puede saber de hardware. El hardware se puede considerar también software en tres dimensiones. Como la lógica del software es secuencial, en cierto modo se puede decir que es unidimensional. Así que no sólo es necesario desarrollar un lenguaje de alto nivel lujoso, sino que también es importante entender el model de registros del procesador.

***M:** ¿MSX PLAYer dará ocasión a que se formen ingenieros de hardware?*

N: Exacto. ¿A dónde han ido los hombres de CPU de Japón? Masatoshi Shima desarrolló el primer procesador, el 4004, y también el 8008, el 8080 y el Z80. Volvió a Japón y desarrolló una CPU intercambiable 486 en una empresa llamada VM Technology (esta empresa la crearon ASCII y Mitsubishi Bussan). Fujitsu se encargó de la producción y esa CPU se usó en el 90% de los procesadores de textos en Japón. Casi todos los procesadores de textos usaban la CPU de VM. Mientras tanto, Intel empezó a dar problemas a VM. Intel produjo junto con los ordenadores de IBM el 8080, 8086, 286, 386, 486 y Pentium a Pentium 4. Intel ha estado intentado llegar al límite de la tecnología de semiconductores y del diseño de ordenadores durante veinte años.

Yo pienso que como un japonés hizo la primera CPU, si Microsoft domina el mercado de los sistemas operativos del mundo, por lo menos podríamos hacer los ordenadores que usan ese SO. Así que cuando ASCII y Microsoft anularon su alianza en 1985, volví a Japón y monté una empresa de producción de CPUs. Pero como VM causaba una competencia de precios muy fuerte, la empresa no iba bien aunque hice todo lo que pude. Vendí los derechos de diseño a Fujitsu y me retiré. Además, había una empresa de producción de CPUs en EEUU que invertía en ASCII, se trata de NextGen Microsystems. En esa empresa aprendí que es posible hacer frente a Intel, y produje una CPU de alta velocidad. Pienso que a partir de esa experiencia, la CPU de NextGen se ha convertido en el K5 de AMD y en el Athlon, que aún esta vivo. Lamento mucho no poder hacer eso en Japón, pero de alguna forma me aferro al hardware en mi subconsciente.

***M:** Ah, hablando de las CPUs que se producen en Japón, Hitachi llama la atención, ¿no?*

N: Sí, pero se dice que Hitachi emplea a americanos en EEUU.

***M:** ¿Y qué tal Sony?*

N: El diseño de la Playstation 2 es bueno, pero se han dado cuenta de que la CPU de Toshiba ha llegado al límite y han encargado la CPU de la Playstation 3 a IBM. Son listos.

***M:** He oído que se usará una nueva CPU para conectar a la red.*

N: Si buscas información sobre la CPU que se usará en la PS3, pueden encontrar muchas cosas, pero no sabemos qué es verdad. Como ahora la PS3 se desarrollo junto a IBM, supongo que se retiró el proyecto de la CPU original, así que no sabremos cómo era.

Si yo hiciera el MSX más rápido del mundo, me gustaría hacerlo junto a IBM. Son los únicos que pueden competir hoy en día con Intel.

Ahora quien produce el PowerPC de 32 bits es Motorola, pero pienso que el futuro es más bien la arquitectura de 64 bits de IBM. Estaría bien que se hiciera un subset de esas instrucciones de 64 bits, más gráficos y memoria caché, todo integrado en un chip. Dicen que los servidores e-server de gama alta de IBM son multiprocesador pero dudo que la PS3 también sea así.

La resurrección del MSX en un chip

M: *¿Cree que puede revivir el MSX en forma de hardware?*

N: Teniendo en cuenta la acumulación tecnológica de hoy en día, es correcto integrar la CPU y el VDP, pueden tener el mismo juego de instrucciones. Se pueden controlar varias entradas con un DSP, usando SMT se puede tener un juego de instrucciones de video y MPEG, y de esta forma se puede integrar todo en un chip. Quizá Sony producirá una CPU y un sistema de video muy avanzados, pero la situación actual de Sony es un tanto monopolística, ¿verdad? Pero creo que es imposible que Sony monopolice la producción de aparatos digitales en el futuro. Las otras empresas no lo permitirán. Me gustaría hacer un hardware que tenga las funciones de la Playstation y pueda usarlo cualquiera.

Antes he dicho hardware pero en realidad es software de hardware, es decir, quiero hacer un silicio en el que se pueda montar soft. Si me pregunta si el próximo MSX se puede hacer así, le diré que no está claro, pero esa es la idea.

M: *¿Ha dicho software de hardware?*

N: Eso es lo que quiero hacer. Si simplemente hacemos un chip que una la CPU y el VDP del MSX, será como el Pentium: cuando se quede antiguo, ya no se podrá usar. No quiero hacer eso, sino otra cosa. Existe algo llamado Field Programmable Gate Array (FPGA) al que se le puede cargar la lógica y el software. En un FPGA se puede poner una CPU y un VDP y ya tenemos un sistema de un chip que podría costar menos de 10.000 yenes, y por supuesto se podría usar WWW y e-mail con él.

Además pienso una cosa más. La tendencia actual de las CPU es el SMT (Simultaneous Multi-Threading), un sistema mediante el cual se mantienen los hilos de proceso de la CPU por medio de hardware. Así, se puede un juego de instrucciones RISC y funciones de DSP al mismo tiempo. Se podría usar tanto un modem normal como software radio, así sería posible conectar a cualquier red con sólo un chip.

M: *Claro, es harwdare al que se le puede cambiar la lógica según convenga, como si fuera software, ¿verdad?*

N: Eso es. No quiero limitar el SO. Quiero poder usar tanto Linux como otros SO, y el Pocket PC de Microsoft, etc. Así, todo el mundo puede programar como quiera, y enviar y recibir los diseños de sus propios ordenadores a través de la red. Me gustaría que fuera así.

M: *Entonces, si se carga la lógica del MSX, el MSX puede revivir en forma de harwdare, ¿verdad?*

N: ¡Exacto!

¡El MSX de un chip puede ser un teléfono!

N: Pienso algo sobre internet aunque no tiene nada que ver con la próxima generación de MSX. Algunas veces no es posible tener una buena conexión a la red aunque se tenga una conexión de alta velocidad. Aunque haya una red de 100 Mbps, a veces va muy lento. Eso no se puede aguantar.



M: *Quiere decir que no hay garantía de tráfico IP, ¿verdad?*

N: Así que al mismo tiempo que pienso en el MSX, quiero pensar en una

topología de red que tenga garantía de tráfico. Lo que se podría conseguir con eso es poder usar teléfono y TV por internet, así como flujo de video de audio aunque sea de baja calidad. Ese es un gran tema para erl futuro. Si todo el mundo se conecta al mismo servidor, acaba por romperse, así que quiero una topología que evite eso, y también quiero una topología que garantice un tráfico IP mínimo. Aunque no se tenga alta velocidad, si se tienen 128 Kbps o 256 Kbps garantizados, se ganan en calidad se servicio. Cuando se combine eso y la tecnología de un chip, se podrán hacer cosas muy interesantes.

M: *¿Puede ser más concreto?*

N: Por ejemplo, un chip cuesta 1000 o 2000 yenes, ¿no? Y sólo con eso ya es suficiente para llamar por teléfono. Además se podría hacer envío y recepción de datos sin cable, al fin y al cabo es un teléfono, ¿verdad? Ahora mismo, entre las compañías de teléfono móvil de Japón, DoCoMo es la que gana más, así que tiene unos precios muy caros. ¿Qué harías si pudieras usar el teléfono móvil por 500 yenes al mes?

M: *¡Qué barato! ¡Llamaré mucho! (risas)*

N: Después de hacer la red PHS, DoCoMo quebró y la recompraron a bajo precio. Ahora ofrece tráfico de datos a 32 Kbps y tarifa plana por 3000 yenes al mes. Si esa red garantizara calidad de servicio, sería estupendo, ¿verdad?

Si pregunta por qué no ofrece tarifa plana de teléfono, es porque si lo hicieran, la empresa quebraría. Pero por medio de la red de datos se puede transportar sonido a 3 Kbps. Entonces, si se cambiara un poco el backbone de PHS, ya se podrían hacer conexiones P2P a 32 Kbps y usar el teléfono. Estaría muy bien tener tarifa plana de teléfono a todo Japón por 3000 yenes al mes, ¿verdad?

M: *Si eso es posible, me apuntaré a esa empresa y llamaré mucho.*

N: ¿Verdad que sí? Cuando sea posible hacer eso, me gustaría poner en el chip una función para soportar ese servicio. El pasado mes de noviembre apareció el número de teléfono 050 (telefonía IP). Las empresas de CATV (TV por cable) dicen que piensan ofrecer ese servicio gratis a sus clientes, sólo habrá que pagar cuando se use mediante NTT. Así que creo que con ese pequeño chip se pueden hacer muchas cosas, como usar el internet actual y el internet+alfa. (?!?!)

M: *Hace diez años ni siquiera imaginábamos que tendríamos ese chip. En realidad dejamos de publicar MSX Magazine en el verano de 1992.*

N: Habeis descansado diez años, ¿verdad?

M: *Exacto (risas). En la última revista usted dijo que seguiría produciendo MSX y también que iba a hacer el MSX en un chip. Es decir, ha cumplido usted lo que dijo hace diez años.*

N: No, no es así. Me han pasado muchas cosas, me echaron de la empresa y dudaba si podría hacer todo eso (risas). No hacía nada, estaba como muerto. Pero finalmente, gracias a la ayuda de todos hemos llegado hasta aquí.

M: *Se agachó usted para poder saltar más alto.*

N: El MSX descansó durante la época de los 16 bits. Ahora se ha llegado a los 32 bits, desde los que se pueden emular los 8 bits.

M: *Y el MSX se podrá integrar en un chip. Por cierto, ¿qué va a ponerle al chip además de CPU y DSP?*

N: LAN inalámbrica.

M: *Ahora que lo dice, ¿sabe usted que el nuevo chipset de IBM para ordenadores portátiles soporta LAN sin cable?*

N: Si se monta LAN sin cable, es necesario

poner un DSP y usar la técnica del intercambio de paquetes y software radio. Normalmente son necesarios dos DSP, y hay que poner una parte analógica con un chip RF además de la parte digital, pero eso es caro.



M: *¿Quiere montar VoIP (voz sobre IP) analógicamente?*

N: No es difícil montar VoIP. El problema es cómo se puede hacer intercambio de paquetes en una línea sin cable. La solución es esta (enseña una máquina de prueba). Es un FPGA de XILINX. Aquí programamos una CPU con arquitectura DSP y añadimos un chip analógico RF. Necesitamos dos como éste, con sólo montarlos en el ordenador ya lo tenemos. Se puede hacer sin problemas, pero como ahora todas las empresas que hacen tarjetas LAN las hacen con chips de AT&T, no saben nada. Si hubieran conocido el software inalámbrico desde el principio, las cosas habrían cambiado mucho.

M: *¡Oooh! ¡Ya había hecho un MSX de un chip como prueba!*

¿¿Puedo comprar el MSX de un chip en Akihabara??

M: *¿Puede darnos una visión más detallada del plan de producción del MSX de un chip?*

N: Aún no lo hemos decidido todo, pero será un chip que se podrá usar para cualquier cosa, como hacer un ordenador completo si lo ponemos en un teclado, o meterlo en un teléfono móvil.

M: *Por ejemplo, ¿se puede programar con un ordenador que se monta uno mismo usando un chip MSX comprado por ejemplo en Akihabara?*

N: Sí, es como Lego.

M: *¡Estupendo! Pues la electrónica de componentes también ha revivido, ¿verdad?*

N: Sí, pero, ¿qué vas a hacer con eso? En la bañera ya tenemos una máquina que nos avisa cuando el agua está caliente. Pero como todo el mundo pide electrónica de componentes, significa que quieren hacerse su propio hardware, ¿no? Creo que en el mundo ideal no todo es programar y no todo es hardware.

M: *Entonces aparece el MSX de un chip, ¿verdad? ¿Cuándo se venderá?*

N: Aún no lo hemos decidido, pero ya hemos empezado a programar el FPGA y también hacemos algo para unir DSP y vídeo. Falta dinero... si vendemos el MSX PLAYer y aplicaciones y ganamos cien millones de yenes para poder encargar el diseño de la máscara, podremos fabricarlo. Necesitamos un patrocinador, yo ya no puedo gastar mucho dinero como antes. Ahora trabajo en un sitio muy pobre, cuando llueve tenemos goteras (risas). Así que tengo que ganar mucho dinero.

M: *Cuanto más usemos y estudiemnos el MSX PLAYer, tanto más pronto se fabricará el MSX de un chip, ¿verdad? Muchas gracias.*

Traducido por

Tamachan

(para variar)

Bueeeno, pues ya tenemos aquí el tan esperado MSX PLAYer, que por si aún no lo habíais, es el emulador oficial de MSX desarrollado (o patrocinado, o algo asín) por ASCII, y que se supone que es el principio del "revival" obsoleto ese. Nishi nos lo prometió allá por el año 2000, y por fin ha visto la luz en forma de CD-GOM adosado a la MSX Magazine que también está comentada en este numerámen de SD Mecleskes.

Como ya sabeis, en este vuestro fanzinne favorito no tenemos por costumbre comentar emuladores (de hecho nunca hemos), pero con MSX PLAYer haremos una excepción (manque no nos colgaremos como si fuéramos windowses) aunque sólo sea por la significuriosidad y trascendencia que supone el hecho de que la antaño compañía "madre" del MSX haya hecho un algo como este a estas alturas (amás que, si nos fiamos de Nishi, este emulatrón es sólo el aperitivo de los MSX en neveras y zapatos que vendrán en próximas calendas). A ello pues.



PRECOSA

Antes de que te lances a hacerte con una MSX Magazine de esas vía tus contactos mafiosos en Japón, o de que te copies el emulador de algún idem para instalarlo en tu PCerda, te aviso de que necesitarás un Windows japonés para tal menester. De lo contrario, tu Windows cañí se quejará de que los directorios contenidos en el CD usan carácteres raros, y no podrás abrirlos; sólo podrás





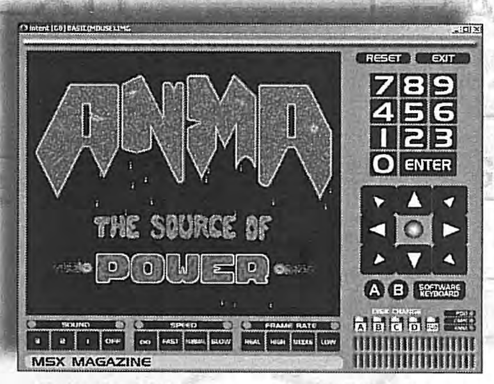
instalar la parte BASIC (aluego veremos que el BASIC y los juocos van por separado), y aún así lo fliparás porque al no tener teclado japo, tendrás todas las teclas trastocadas. Yo he podido hacer la instalación y las pruebas benne gracias al portátil japo de Kyoko (qué buena ella).

De todas maformas, aún superponiendo que seas un emuladero coleccionista aficionado a este tipo de inventos, no es probable que quieras usar MSX PLAYer en vez de otros emuladores. Y no es que no mole, es que... tal. (Que ahora lo explico todo, joer!). Pero si a pesar de todos los pesares quieres querer, he incluido en este articulamen una miniguía con los nombres de los directorios y de los juegos que se instalan, para que puedas poder con un mínimo de. Necesitarás una máquina potentilla (el intent ese molará, pero es leeento) y, manque en todas partes pone "Diseñado para Windows 2000 y XP", también te funcionará en un 98.

INSTALACIANCIA

Al insertar el CD nos aparece ontomáticamente una paja web con un poco de explicación introductoria (en japochino, claro) y unos enlaces desde los que podemos instalar los algos directamente, lo cual es bastante cómodo. De lo primero que nos damos cuén es de que disponemos de cuatro apariencias (o "skins") para el emulador: azul, verde, amarillo y "fanzy" (o violeta amariconao), y para cada skin tenemos cuatro partes instalables (las mismas para todos los skins), a saber:

- *Gokigei games,* o juegos comerciales. Se



incluyen antiguayas como el Rise Out o el Thexder y joyas modernistas como el Famicle Parodic 2 o el Fire Hawk.

- *Indis games,* o juegos amateur. Sólo son cuatro, de los cuales yo sólo conocía el Magical Labyrinth de Gigamix.
- *BASIC,* para arrancar el emulador en el BASIC o en el DOS y hacerte tu fanzine.
- *Graphsaurus 2,* el archifamoso programa de dibujo de BIT2.
- *E YS Taikenban,* uséase versiones de prueba del YS, YS 2 e YS 3 (estos tienen una instalación única, independiente del skin).

Pues sí, esta es la primera diferencia notable de este emulador respecto a los demás: aquí no cargamos el emulador y después desde el idem los juegos que hayamos cogido de intenné o que nos haya pasado nuestra vecina la panadera, sino que se instalan directamente los juegos (que ya vienen en el CD) y después cada uno tiene su propia entrada en el menú de inicio del Windows

Y tú dirás, "¿y para cargar los juegos que yo ya tengo qué hago?" Pues bien, si los tienes en diskete no hay problema, porque el emulador lee idems perfectamente. Pero si los tienes en formato DSK o ROM, olvídate. El furgol es asín.

Pero a lo que íbamos. Al pulsar en el enlace deseado de la web inicial (o al ejecutar el Setup.exe del directorio con el mismo nombre) comenzará la instalación, que es muy simple; sólo hay que pulsar en "Siguiente" (el último botón) en todas las ventanas. Si tienes Windows 2000 o XP verás que en la pantalla de selección del directorio de instalación hay también una opción a escoger entre dos; se trata de instalar para todos los usuarios (primera opción) o sólo para el usuario actual (segunda opción).

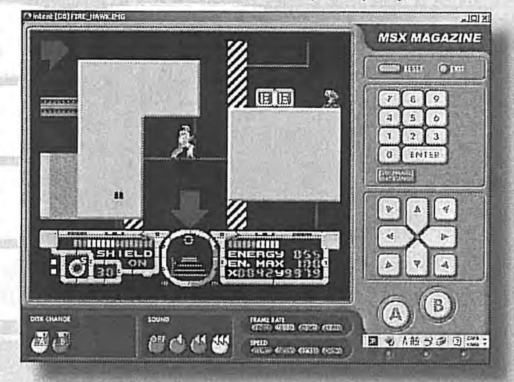
Y una vez instalados los algos, nos vamos al menú inicio, y bajo el epígrafe "MSX Magazine 2003", subepígrafe blue/yellow/green/fancy, están todos los juocos disponibles, más el BASIC y el Graphsaurus si es que los has instalados. Ver la guía al uso que debe estar en algún sitio.

EL EMULATRON

Cuando seleccionamos uno de los juegos disponibles, se nos pregunta si queremos cambiar temporalmente la resolución a 800x600. Es recomendable decirle que arokesipaayo, porque con esa resoluctancia el emulatrón se muestra a pantalla completa.

Una vez cargado el algo, vemos que lo que no es a pantalla completa es la propia pantalla mostrada por el MSX, que tiene alrededor unos cuantos botones y leds. Se trata de un interfaz muy simple: podemos cambiar la velocidad del emulador, la frecuencia de refresco ("frame rate"), el volúmen del sonido y el disco actual (para juegos que consten de más de un disco, hasta un máximo de cuatro); también podemos seleccionar la disketera real del PC. En la parte derecha de la pantalla tenemos un teclado virtual del que en principio sólo vemos los cursores y el teclado numérico, pero si pulsamos en "Software keyboard" veremos el teclado completo y podremos pulsar cualquier tecla del MSX con el ratón.

Y ya está, eso es todo lo que se puede configurar del emulador. Nada de discos imagen ni ROMs, como he dicho antes, y nada de configuraciones avanzadas; todo muy simple y a la vis-



ta, sin menús. En cuanto a la máquina emulada, es fija con esta configuración: MSX2+ con FM-PAC y kanji ROM, 128K RAM y 128K VRAM. A mí particularmente lo que menos me gusta es lo de las 128K de RAM fijas, que impiden por ejemplo cargar el Compass. ¿Qué trabajo les costaba emular los cuatro megas o al menos uno? Hay una forma de modificar eso editando uno de los ficheros con un editor de sectores, pero wé, tampoco vale la lástima.

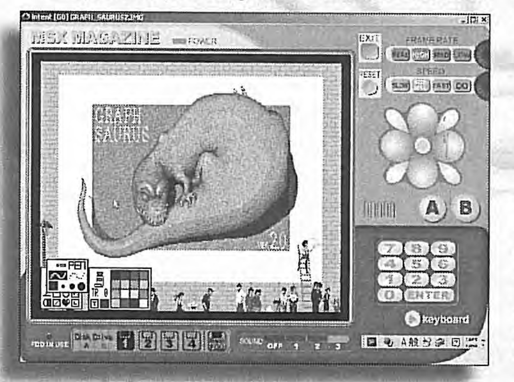
En cuanto a la emulación en sí, pues hay que reconocer que es bastante buena. Destacar sobre todo el FM-PAC, que suena perfecto, indistinguible de un MSX real. Y para que no se diga, amás de los juegos que ya venían con el emulatrón he probado el Bubble Rain y el MSX Hot Numbers, y también iban de coña, uséase que el emulatrón es "NestorBASIC certified" (que también es importante). He probado también la demo Source of Power de Anma, y funciona bien, excepto por el hecho de que el scroll pixel a pixel va un poco a trompicones (y poniendo el frame rate en "real" lo único que consigo es que el emulador se ralentice... en un Pentium 3 a 1 GHz. Mola, ¿eh?)

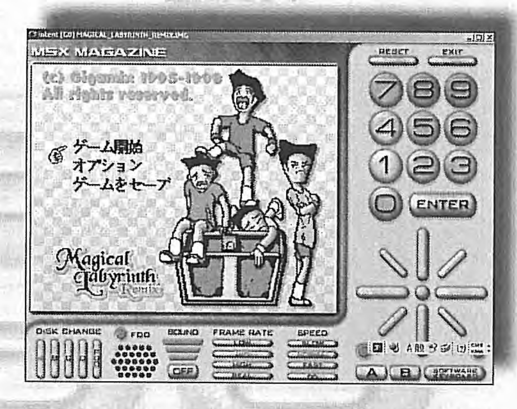
EL CONTENIDO

Enrollémonos ahora un poco con el contenido del CD, uséase, qué hay amás del emulatrón.

En primer lugar tenemos 21 juegos (17 comerciales y cuatro amateur), lo cual no está mal si tenemos en cuenta que han tenido que conseguir el permiso de las compañías que los vendían en su día (y no, no todos los juegos son de ASCII). En mi opinión el mejor de ellos es el Fire Hawk, sin desmerecer a clásicos como el Rise Out o el Castle Excellent.

Si optamos por cargar el emulador en modo





BASIC tenemos dos opciones: emulación de ratón y emulación de joystick. Este último se emula automáticamente, aunque antes hay que asegurarse de que el trasto a usar aparece en el panel de control en la sección "Dispositivos de juego" (o algo así creo que me ha traducido Kyoko). Si optamos por el ratón, es necesario pulsar F12 para conmutar entre el uso normal del ratón para el PC y el uso para el MSX (uséase, para empezar a emular el ratón se pulsa F12 y para volver a usarlo en el Windows se pulsa otra vez F12).

En ambos casos disponemos de cuatro imágenes de disco: una para el BASIC, otra para el DOS y dos vacías para que grabemos nuestros experimentos. En el disco del BASIC hay unos cuantos muchos ficheros, la mayoría son juegos simples, pero también hay músicas FM y utilidades como un teclado musical, un editor de sprites, una agenda, o hasta incluso un generador de líneas DATA a partir del contenido de la memoria. En el disco del DOS tenemos un ensamblador, un editor de textos sencillote, un depurador, un copión de disketeketes y un par de códigos fuente de ejemplo en ensamblador. En resumen, herramientas para iniciarse en la programación.

Del Graphsaurus poca cosa os puedo decir que no sepais ya, salvo que al cargarlo también se emulan cuatro discos imagen (uno con el programa, otro con un par de dibujos de ejemplo y dos más vacíos) y que también aquí hay que pulsar F12 para poder usar el ratón con el programa. Destacar, eso sí, que el manual completo del programa (namenos que 110 páginas) se incluye en el CD en formato PDF, está en el directorio "doc" (pero en japopayés, ofcoursemente).



Si instalamos las promos del YS nos aparecerá un nuevo submenú llamado "egg" (independiente de los skins) en el que encontraremos versiones de prueba de los tres juegos de la saga (no sé si son versiones limitadas, o si están completas pero está prohibido usarlas mucho tiempo o qué). En este caso la emulación es distinta: no aparecen los botones del emulador, sino que el juego se ve a pantalla completa (esta vez a 640x480) y sólo hay una barra de menús para poder cambiar de disco y seleccionar la tasa de refresco. Curioso, al cargar estos juegos no aparece nada de Falcom pero sí el logo de EGG, no sé qué tejemanejes de traerán entre manos esta gente.

Y ya fuera de la emulación propiamente propia, hay un directorio "doc" en el que hay unos cuantos documentos en formato PDF: el ya mencionado manual del Graphsaurus, el manual completo del Castle Excellent (este vale la pena mirarlo aunque sólo sea por los dibujitos tan bonitos que tiene), un extracto de la MSX Magazine de verano del 92, un capítulo de un libro de MSX (el dedicado al DOS), y otro cacho de otro libro de MSX, éste dedicado a la generación de gráficos y músicas desde el BASIC. Mola.

MORALEJA

MSX PLAYer no es tu emulador, si es que te van los emuladores. Además de los problemas derivados de la necesidad de sistema operativo japonés, el emulatrón en sí es muy simplón y no tiene ninguna de las opciones de configuración que tú, como usuario obsoleto avanzado, esperas; cualquier otro emulatrón te molará más. Pero ese no es el quid (¿quiz, quit, cómo colchones se escribe?) de la cuestión.

Hay que considerar el emulador en su contexto: se distribuye en una revista de MSX que se ha plantificado de repente en las librerías japonesas (reales e interneteras), diez años después de la desaparición del sistema, y probablemente para sorpresa de muchos nipones que pasaban por ahí. La idea, supongo, es que los compradores de la susodicha revista son exusuarios desenganchados hace tiempo, o bien gente que ha oido hablar del MSX y le ha picado la curiosidad al ver de sopetón un algo con el logotipo "MSX" pastificado en medio de. En cualquier caso, el usuario medio del emulatrón sabrá un poquito de windows, con suerte mucho windows, con muchísima suerte algo de MSX, y nada más.

Con esos datos se entiende que MSX PLAYer tenga las caracteriscas que tiene. Por una parte es un emulatrón muy simple, comno ya hemos visto: instalar, cargar y jugar, sin menús ni configuraciones raras; vamos, todo muy Windows. Y por otra parte, el contenido del CD, dentro de lo escueta que debe ser una selección de algos MSX que pueda caber en un CD, es muy variada. Por una parte, una muestra de juegos; por otra, programas de ejemplo y utilidades para BASIC y DOS que, junto con el minicursillo de programación y de "qué-es-un-MSX" que hay en la revista, permiten que el supuesto neófito mesxero se inicie en el mundillo de la programación obsoleta; y para postre, el Graphsaurus para hacer dibujitos.

En resumen, un compendio de todo lo atractivo que ofrece el MSX, para que al japonesito en cuestión le pique el gusanillo, se (re)enganche al sistema y se convierta en un potencial comprador del MSX de un chip cuando salga, si es que sale. Vamos, eso es lo que decía Nishi: el emulatrón debía ser un "globo sonda", amén de un recopilatrón de oros, previo a la fabricación del guanchip ese. Y por lo visto, de momento el invento ha tenido éxito; parece ser que la revista se ha vendido muy bien y hasta incluso se hizo una fiesta en Tokio para celebrarlo (anda que no debió molar ni ná).

Pos eso, que ahora la pelota está en el tejado de Nishi (o de la MSX Association esa) y esperaremos a ver qué pasa, pero parece que la cosa promete... o no. Yo por si acaso no me creo nada hasta que lo vea. Feliz navidad.



Konami Man

MSX PLAYer: Quién es quién

- ●ゴキゲン8bitゲームのインストール — Gokigen games (juegos comerciales)
- ●インディーズゲームのインストール — Indis games (juegos amateur)
- ●BASICのインストール — BASIC + DOS
- ●グラフサウルス Ver 2.0 のインストール — Graphsaurus 2.0
- ●イースシリーズ体験版のインストール — YS series (versión de prueba)

BASIC(ジョイパッド版)	BASIC con joystick
BASIC(マウス版)	BASIC con ratón

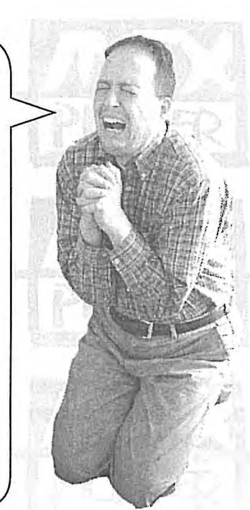
ASTRO MONSTERS	
ほいっぷる	Hoipple
マジカルラビリンスRemix	Magical Labyrinth Remix
無敵戦士ヤジウマン	Greatest Fighter Yajiuman

EGGソフトウェア使用許諾書	EGG software copyright
イース2 体験版	YS 2
イース3 体験版	YS 3
イース 体験版	YS

グラフサウルス	Graphsaurus

MSX	イリーガス エピソードⅣ	Iligks Episode IV
MSX	キャッスルエクセレント	Castle Excellent
MSX	クインプル	Quinpl
MSX	ザ・キャッスル	The Castle
MSX	スコープオン	Scope On
MSX	たわらくん	Tawara Kun
MSX	テグザー	Thexder
MSX	テセウス	Theseus
MSX	トライアルスキー	Trial Ski
MSX	パイパニック	Pai Panic
MSX	ファイアーホーク	Fire Hawk
MSX	ファミクルパロディック2	Famicle Parodic 2
MSX	ペアーズ	Pairs
MSX	ボコスカウォーズ	Bokosuka Wars
MSX	ライズアウト	Rise Out
MSX	レッドゾーン	Red Zone
MSX	ローターズ	Rotors

Huy, huy, huy... que en este número del fanzinne hemos puesto muchas afotos y textos de revistas mesxesianas y de alguna que otra paja wepe sin pedir permiso a nadie, y ahora que el MSX vuelve a ser "legal" y todo eso, se nos puede caer el pelo... bueno, por si acaso, he aquí unos cuantos avisos de copyrigth de esos para quedar bien (y para rellenar este espacio tan tonto que quedaba aquí):



Mega & Flash OPF

- ¿Quiere usted un OPF?
- *Sí, por favor*
- Téngalo
- *Agradecido*
- Póngame a mí cuarto y mitad.

Como ya sabréis (creo que siempre empiezo así los artículos) no hace mucho que el dúo Pazos-Periscop han desarrollado un nuevo cartucho flash bautizado con el nombre de **MEGA FLASH ROM** (se lo han currado, ¿eh?)



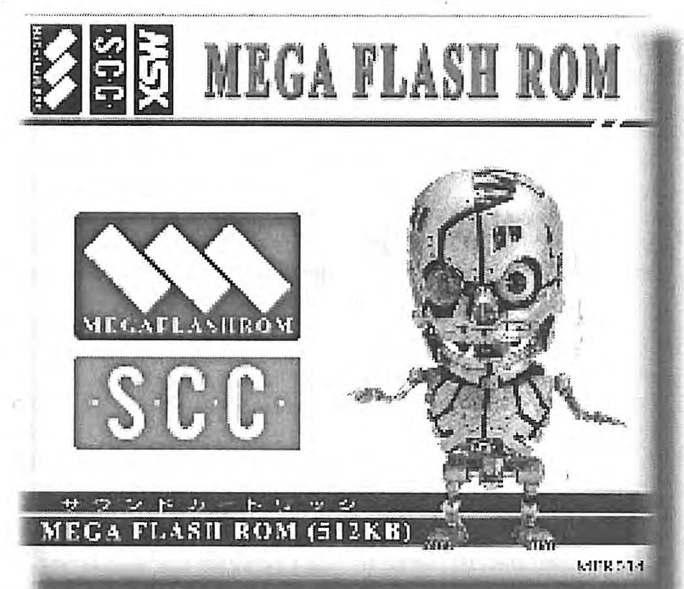
Este cartucho, al igual que otros de su misma especie, sirve para poder copiar ROMs sobre él y utilizarlo como si del cartucho original se tratara. Por poner un ejemplo, uno puede cargar el Metal Gear y jugar tal y como si tuviera el original, olvidándose de los problemas de las típicas conversiones que, en el mejor de los casos, exigen tener sufiente RAM en el MSX para poder cargarlas, o bien se ralentizan y empeoran la calidad del juego. Obviamente lo bueno del invento es que cuando uno se cansa del Metal Gear puede borrar ese juego y cargar otro, y en menos de un minuto estar jugando al Maze of Galious, al Bubble Bobble o cualquier otro juego grabado sobre el mismo cartucho.

Como ya he dicho, existen otros inventos similares por ahí, el más conocido debe de ser el Mega Flash de Padial, aunque existen otros, como el de CIEL, el SCC Ram italiano, o el de ESE (los japos), aunque estos últimos utilizan una RAM volátil en lugar de una flash ROM.

En cualquier caso, la gracia del invento (que no es poca), no reside en el aparato, que por si mismo no dista en exceso de, por ejemplo, el modelo de Padial. Lo que realmente hace más interesante este modelo frente a los otros, es el la utilidad que lo acompaña y que se encarga de gestionar las ROMs en el proceso de carga y ejecución. Ello es: el **OPF**.

OPF

Este programa, del cual ya circulan N versiones por ahí, lo podéis encontrar en la web de Manuel Pazos (`http://soft.mundivia.es/mpazos/`), aunque digo yo que si tenéis un MegaFlash



Rom ya lo sabríais, y si no teneis, pues como que no os servirá de nada [nota mental: ¡entonces para que lo pones, so capullo!].

Bueno, a lo que íbamos: En realidad os he engañado al decir que, en cuanto al hardware, este cartucho no se diferencia en exceso a los demás. La verdad es que tiene una característica bastante interesante, y es que no es necesario cambiar ningún jumper para cargar juegos de diferentes casas.

Esto es de agradecer si tenemos en cuenta que, en los otros modelos, la diferencia entre la forma de mapear las páginas de la ROM de diferentes casas (p. Ej. ASCII o Konami), obligan a que, o bien el cartucho flash solo pueda ejecutar un tipo de ROMs, o bien sea necesario algún ajuste manual de jumpers para seleccionar el modo de mapeo del juego.

Y el motivo por el cual el MegaFlash ROM (en adelante MFR) no necesita toqueteos manuales es: (trtrtrtrtrtr...)

OPF (sí, otra vez)

La principal característica de OPF es que hace transparente la gestión de carga y configuración del MFR por parte del usuario. Ya sea una ROM Konami, ASCII o un NestorAcentos cualesquiera, solo hay que ejecutar 'opf juego.rom' y el susodicho nos colocará la ROM en el cartucho y hará las modificaciones pertinentes para que el juego se haga cargo con el mapeador de nuestro cartucho.

Esto, de por si, ya es algo grande, pero ni por asomo es todo lo que puede hacer este programa. Con OPF podemos realizar varios cambios en la ROM original durante el proceso de carga, con lo cual, por ejemplo, podemos modificar la nacionalidad del MSX para jugar a ciertos konami's en inglés aunque nuestro ordenador sea japo,

/X	Eecuta la ROM que esté cargada en la MFR
/D	Borra el contenido de la MFR
/Fxx	Indica el slot donde se encuentra el MFR
/L	Carga un fichero a la SRAM
/S	Graba el contenido de la SRAM a un fichero
/T[:dir]	Utiliza MULTIROM.OPF
/J	Emula teclado japonés
/E	Emula teclado europeo
/5	Modo PAL
/6	Modo NTSC
/8	Activa R800
/K	Fuerza el mapper Konami
/A	Fuerza el mapper ASCII de 8k
/16	Fuerza mapper ASCII de 16k
/M	Modo manual (sin parchear la ROM)
/RCxxx:	Emula el correspondiente cartucho Konami
/G[:dir]	Carga Game Master 2
/Bx	Indica el bloque del Game Master a cargar

o emular la presencia de otro Konami, con lo cual nos beneficiaremos de las conocidas combinaciones entre distintos RC's (http://www.msxnet.org/konami/combinations).

BIEN, PERO ¿Y SI YO SOLO QUIERO JUGAR AL TETRIS?

Tranquilos, como ya he dicho antes, el proceso de carga de una ROM es en la práctica totalidad de los casos automática y transparente al usuario, así que basta con teclear:

opf tetris.rom /x

Y en un plis estamos bailando con nuestro amigo el ruso.

¿Y PARA ESTO TANTA PAJA?

¡Hombre, no seas así! También he dicho que OPF permite muchas más cosas que lo hacen tremendamente interesante. Ete aquí un resumen de las mismas: **[ver tabla]**

Es curioso que con el comando /M podemos copiar cualquier fichero al MFR, ya que en este modo OPF no modifica ningún byte del fichero cargado. No obstante "aun" no existe la opción contraria, es decir, grabar el contenido de la flash en un fichero, con lo cual esta funcionalidad se ciñe a poder cargar ROMs que no necesiten ningún tipo de mapper (¿el NestorAcentos?).

En cuanto a la SRAM, no creo que sea necesario decir que únicamente es válido para aquellos modelos de MFR que dispongan de ésta.

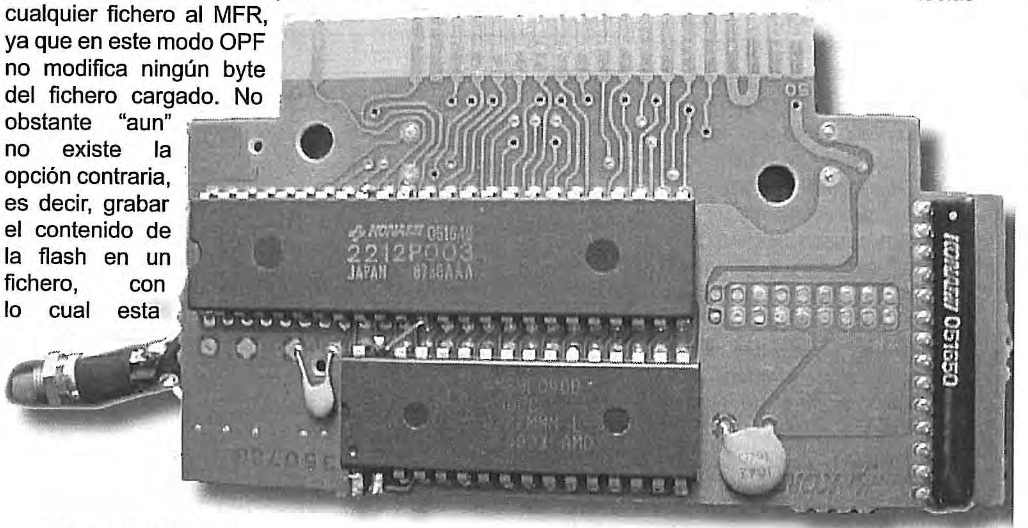
GAME MASTER

Con el Game Master 2 han hecho una pirulada bastante interesante, y es que usando la versión especial de esta ROM (descargable desde la misma web de antes), se puede utilizar la propia MFR como continente para el GM2 y hasta tres Konamis a la vez. Con esto además de poder usar las ventajas del GM2 junto con el juego que queramos, tenemos la opción de cargar varios juegos (tres si son de 128k o dos si uno es de 256k) e ir cambiando de uno a otro a placer.

La forma de hacerlo es cargando primero la ROM en cuestión, correspondiente al GM2 parcheado, en el bloque 0. Luego, procederemos a la carga de los juegos (Konamis, se entiende) en los bloques 1, 2 y 3, teniendo en cuenta que cada bloque es de 128k y que si un juego ocupa 256k llenará dos bloques consecutivos.

Una vez cargadas las ROMs en sus respectivos bloques y tras resetear el MSX se ejecutara el GM2 como lo haría el cartucho original. Al seleccionar la opción de empezar el juego, se ejecutará la ROM que hayamos ubicado en el bloque 1 (/B1). Si lo que queremos es jugar a la ROM que hemos guardado en el bloque 2, lo que haremos será arrancar el MSX pulsando la tecla '1', mientras que para la ROM del bloque dos pulsaremos '2' y para el tercer bloque '1' y '2'.

Estas teclas deberemos pulsarlas hasta que cargue el GM2, y así dispondremos de las ventajas de este cartucho con las diferentes ROMs cargadas en el MFR. Si, por algún motivo, queremos pasar del GM2 y cargar la ROM tal cual, lo que haremos será apretar GRAPH durante la carga, y la combinación de teclas



¿Y TODO ESTO ES GRATIS?

Anda chavalote, vete a jugar al Tetris...

La MFR existe en varios modelos, que son:

BASICO: 512k con mapper ASCII 50€

EXPANDIDO: 1024k con mapper ASCII 70€

SRAM: 512k con SRAM de 8k o 2k 80€

SCC: 512k con SCC 100€ (o 60 si aportas el SCC)

Y por si alguien no se ha enterado aún, con cualquier modelo pueden cargarse ROMs tanto de ASCII como de Konami, ya que OPF se encarga de parchear lo que haga falta.

¡QUÉ SÍ QUE ME LO COMPRO! PERO ¿DÓNDE?

Pues aquí:

Manuel Pazos <mpazos@mundivia.es>

Armando Pérez <armando@g2k.es>

O si te va el rollo tradicional:

Manuel Pazos	**Armando Pérez Abad**
C/ Faustino Cavadas, 29 39011 - PEÑACASTILLO (Santander)	C/ Santo Tomás 2-21 46100 - Burjassot (Valencia)

correspondiente al bloque en el que se encuentre la ROM que queremos. Por último con 'I' emularemos el sistema europeo, y con 'R' activa el R800.

MULTIROM

Esta opción bien merece un párrafo nuevo, con su pertinente separación y el correspondiente titulillo. Las cosas como son.

Con la ultima versión de OPF (hasta la fecha) es posible cargar más de una ROM simultáneamente en el MFR, de forma que al iniciar el ordenador el propio MFR muestre un menú en el que se nos permitirá seleccionar la ROM a ejecutar. Con esta opción no es necesario usar el GM2 para cargar varias ROMs, y solo tenemos la limitación fisica del propio MFR a la hora de meterlas, siendo posible mezclar diferentes tipos de ROMs (sea cual sea el mapper).

El proceso de carga de múltiples ROMs se basa en el uso de un fichero de texto <multirom.opf> en el cual se indican los ficheros de las ROMs a cargar.

Este fichero puede editarse manualmente, o bien mediante el programa <makeopf.com> que realizara un fichero de texto con todas las ROMs que se encuentren en el directorio actual. El único requisito para el correcto funcionamiento de este modo, es que junto a las ROMs se encuente el fichero <multirom.rom>, o bien que especifiquemos la ubicación de éste mediante la inserción del directorio tras el propio parámetro. Usease:

opf /t:c:/roms

Esta ROM será añadida automáticamente durante la carga (no es necesario plantarla en el <multirom.opf>) y contiene el multibot, que es el menú necesario para la selección de la ROM que queramos ejecutar.

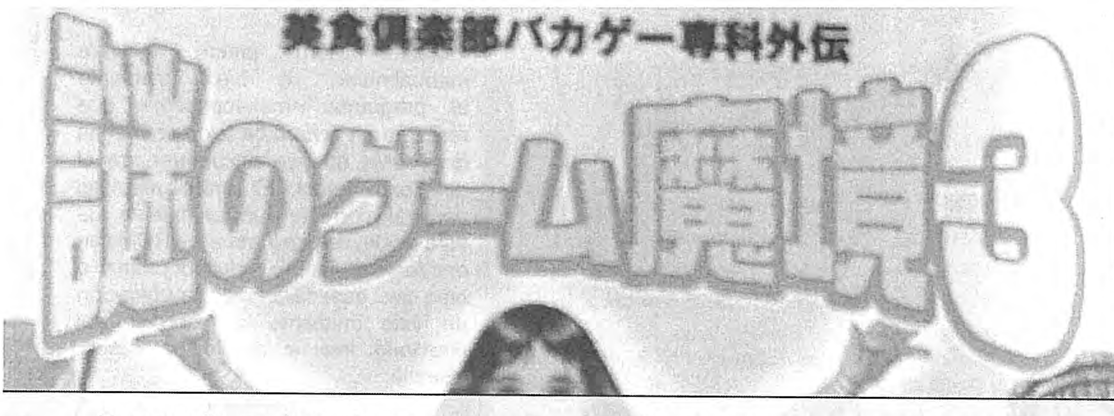
En cuanto a dicho menú, cabe destacar que, además de permitir la selección de la ROM, también permite seleccionar la frecuencia y el modo de CPU utilizado (para pasar al menú inferior hay que pulsar TAB), permitiendo alojar hasta 63 ROMs simultaneas, siempre y como ya he dicho, su tamaño no exceda de los 512k.

ACABOSE

Seguramente no tardaremos mucho en ver nuevas versiones del OPF. En particular el tema de las MultiRom y la creación del <multirom.opf> está aun un poco verde, pero me consta que dentro de "poco" contaremos con una interfaz más amigable para seleccionar las ROMs que queremos cargar en la MFR.



Ramoni



Pues resulta que hace algunos meses, antes incluso de toda la movida MSX PLAYera, se puso a la venta en librerías interneteras un libro llamado Nazono Game Makyo 3 (má o meno "El misterioso mundo de los juegos 3"), tercero de una serie de idems dedicados a ordenadores/conchorras antiguos. Como este número está dedicado precisamente al MSX (y mola porque en la portada salen personajes de juegos de idem), pues comprado lo he, y hete aquí el comentario al uso.

Si algo caracteriza este libraco de 244 páginas es la secta que se trae, empezando por el subtítulo: algo así como "Historia de los juegos tontos del club de la buena comida". En empezando el idem tenemos una sección llamada "MSX" (por MSX1), en la que se cuenta la historia de dos niños que hablan sobre el recién aparecido MSX, y uno dice "pero con un V9918 no puede ser muy bueno" (vaya con el niñito) y le gusta más la Nintendo, y el otro (Hiroshi se llama) al volver a casa se pone muy contento porque su padre le ha comprado un MSX... por error, porque quería comprarle una Nintendo para que estuviera más triste (y vaya con el padre). Después habla un poco del MSX1 y su circunstancia: la historia en general, algunos modelos, qué periféricos había, cómo eran los anuncios... en fin, un poco de todo; como curiosidad, dicen que hacer anuncios de MSX da mala suerte, porque dos actores que hicieron idems murieron poco después, uno de accidente y otro de autosuicidio amoroso (huy qué mal rollooo...)



A continuancia hay comentarios breves de juegos (tres por página), clasificados por compañías, y una puntuación para cada uno de 0 a 100... aunque este sistema no es muy estricto, porque te puedes encontrar juegos con puntuaciones de 400 (Aleste 2), 573 (Nemesis), 666 (Nemesis 2) o incluso negativas (el 2021 Snooky ese).

En medio del libro hay minimangas de una página, todos son iguales, los programadores de una empresa de videojuegos diciendo eufóricos: "¡Jefe jefe, hemos hecho el juego definitivo! ¡Venga a verlo!" Y el jefe que aparece desafiante de la oscuridad dice: "Vale, pero lo llamaremos Las bragas del cerdito o no lo vendemos", o "Vale, pero lo llamaremos Space Manbow para que se prueda abreviar Spaman (que suena como Superman) o no lo vendemos", y los programadores flipando... en fin, una secta muuuu rara.

Después está la sección de MSX2, en la que salen los mismos niños, ahora hablando del MSX2. De nuevo Hiroshi vuelve a casa y esta vez se encuentra con que su padre le ha comprado un MSX1 de 8K, para que esté triste (esta vez lo consigue). Se supone que tiene gracia, pero, no sé... Weno, pues que más o menos se repite el esquema: caracteriscas del MSX2, anuncios, mo-

delos, comentarios de juegos, etc. Hay una sección dedicada a los DiscStation y otra a la revista MSX Fan. De pasada sale por ahí el dinosaurio que montó Nishi en Akihabara.

Los niños de siempre inauguran la sección "A1", que hace referencia al A1F, un modelo de MSX de Panasonic. Hiroshi lo quiere, pero su padre le compra un ordenador coreano que sólo sirve para juegos coreanos y que encima es rosa... para que esté triste. ¿Este padre está mal de la olla o qué? En esta sección hablan de cosas variadas como las disketeras, el Halnote, o el Ys.

Y en llegando a la sección de MSX2+, para variar Hiroshi lo quiere, y esta vez su padre le compra... ¡¡yogur búlgaro!! "¿Qué pasa? ¿No te gusta? ¡Si he ido a Europa expresamente para comprarlo! ¡Las familias europeas desayunan esto en un cuenco grande!" Y no sé quién alucina más, si el niño o yo... después hablan como siempre de un poco de todo (el MSX Music, el Psycho World) y hay una sección grandecita dedicada a Konami; curiosamente, en los comentarios de los juegos de Konami especifican el mes y el año de su salida al mercado. El comentario del Nemesis 2 ocupa dos páginas y le pone una puntuación de 666. El comentarista dice que si te compras un MSX, lo primero que tienes que hacer es agenciarte un Nemesis 2 (¡¡este tío sí que sabe, coño!!)



Y llegamos por fin a la sección de Turbo-R. Hiroshi lo quiere, claro, y cuando vuelve a su casa resulta que... no hay casa. En su lugar hay un agujero muy grande, y su padre le dice "Caramba, ¿has visto qué potente era esa bomba?" El niño ya explota y le dice al padre algo asín como "¡¡Pero eres gilipollas o qué!!", y el padre "Pero si he hecho que tiren una bomba aquí para que estés muy triste"... ¡¡Socorro,



que alguien me explique esta secta!! En esta penúltima sección hablan de la movida actual mesxera: las reuniones, los grupos de usuarios, el hard amateur, el Baboo, etc.

Y la última sección ya es secta desatada. Es una miniguía de viaje por Bangkok, explican qué comer, dónde ir para comprar cosas raras, muestran juegos de Pikachu y mangas de Doraemon falsos... y hablan de una película tailandesa que va de un zombi que en realidad es un tío flaco en calzoncillos, y para derrotarlo llaman a Michael Jackson, pero al final éste también se vuelve malo y se come a la gente... y luego direis que nosotros hablamos de tonterías...

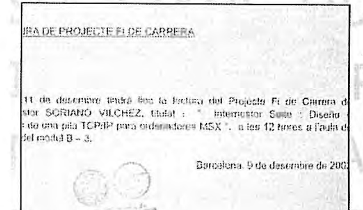
Para postre, un libro de dos páginas sobre un tío que compra en las subastas de Yahoo un juego de MSXpara comentarlo en el libro, paga 15000 yenes por él pero es una mierda... y otros dos tíos le dicen que o que tiene que hacer es usar la Dreamcast, y cuando el primero replica que ya no se fabrica, le meten un hostión diciendo "¡Pero la dreamcast siempre estará en nuestros corazones!". Y fin, menos mal porque es para volverse loco.

Conclusión: si sabes japo tiene que molar un webo, y si no, por más o menos 10 oros que vale también mola tenerlo como cosa rara. Eso si es que aún lo venden y encuentras a algún japo que quiera comprártelo... que va a ser que no...

Konami Man

Habemus Lider

SOCIETATIS LIDERAE IN SECULA SECULORUM
IN VINO VERITAS OBSOLETORUM DIXIT
NEMESIS ACABATIOR NON FENECIENDO


...RA DE PROJECTE FI DE CARRERA

...11 de desembre tindrà lloc la lectura del Projecte Fi de Carrera d...
...stor SORIANO VILCHEZ, titulat : " InterNestor Suite : Diseño ...
... de una pila TCP/IP para ordenadores MSX ", a les 12 hores a l'aula d...
...del mòdul B – 3.

Barcelona, 9 de desembre de 200...

Se hace sabeeer...



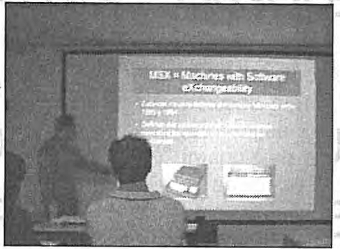
Preparando el tinglado



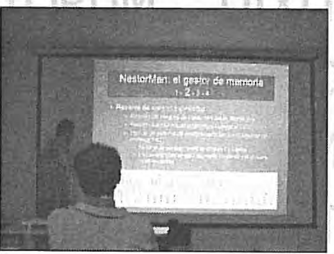
El respetable público



Nervios de acero



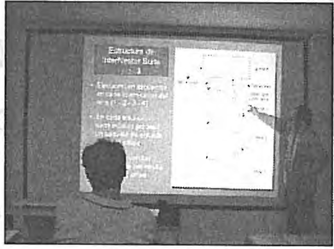
¿Qué es un MSX?



Colando NestorCosas



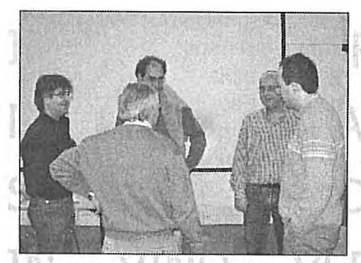
Expectación máxima



Cuanto más complicado parezca, mejor



Esperando el veredicto



"Este impresionado tribunal te concede Matrícula de Honor"



¡¡Ya soy LIDER DE LA SOCIEDAD!!



Dando portazo a la uni



Una vez más Club Mesxes ha salido victorioso, y venciendo todas las adversidades ha echado mano de las siempre eficaces noches de la decadencia para ofreceros un fanzine rebosante de útil información obtenida merced a la aportación de lo mejor de cada uno de nosotros...

¡¡Mentira podrida!! Yo, el Konamimancio, lo he hecho casi todo, y ni noches decadentes ni ná de ná. El Ramoni sólo ha hecho una articulamen (última hora: también la antiportada), el Mato ya veremos si hará un subversivo, el Saver ha hecho un artículo que encima dejó a medio maquetar y ni siquiera ha sido capaz de hacer una portada (suerte que he encontrado por ahí un dibujo antiguo del Yombo)... y estamos a una semana de la Ru de BCN en la que se presenta esto y aún hay que llevar esto a imprimir... buaaaa esto es abuso de Líder, ¡me quejaré a la seño de la Lidería!

Bueno, yendo a cosas más alegres, es menester reconocer la valiosa ayuda prestada por Kyoko para la realizancia de este fanzine; sin sus traducciones de algos japopayescos, este fanzine habría tenido como mucho quince páginas. Como agradecencia le podeis enviar jamón serrano, que le gusta mucho (no, si tonta no es). ¡Ah! Y mención especial al nuevo estilo de diseño de títulos ideado por Marce... los escribe a boli en un papelajo, los escanea y después les pone mariconadas con el Fototienda. Mola, ello demuestra una iniciativa artística fuera de lo común y bla bla...

En fin, resumiendo: que nos hacemos mayores y responsables (aj qué asco) y poco tiempo nos queda para fancinear ya... tememosnos que se acabaron los tiempos de los fanzines trimestrales de casi cien páginas, pero weno, mientras podamos dedicar un ratito al mes al endiseño, iremos haciendo fancinillos pequeñajos como este, que es mejor que nada. Mientras, nos podeis dar ánimos, lanzarnos piropos y alabanzas, o lo que es mejor, hacer alguna generosa donación al club (para lo cual usamos el método SCC: Si Cuela, Cuela).

Pos eso... que feliz navidad, por si no nos vemos hasta dentro de otro año... snif...




SD MESXES
MSX
#15
SD MESXES
380